INSTRUCTION MANUAL

ToeJam & Earl™

SEGA

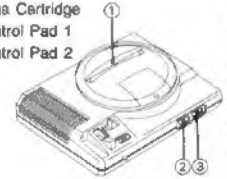
Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive/Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one or two players.

① Sega Cartridge
② Control Pad 1
③ Control Pad 2



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive/Genesis-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Steuerpult 2 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.

① Sega-Spielkassette
② Steuerpult 1
③ Steuerpult 2

Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1. Pour jouer à deux, branchez le bloc de commande 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

① Cartouche Sega
② Bloc de commande 1
③ Bloc de commande 2

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive/Genesis como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el controlador 2.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación esté en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga el OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

① Cartucho Sega
② Controlador 1
③ Controlador 2

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1. Per giocchi di due giocatori, collegare anche la pulsantiera di controllo 2.
2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

① Cartuccia Sega

② Pulsantiera di controllo 1

③ Pulsantiera di controllo 2

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Mega Drive/Genesis. Anslut styrplatta 1. Anslut också en kontakt till styrplatta 2 om du vill spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge. Sätt därefter i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel är avsett för en eller två spelare.

① Segas spelkassett

② Styrplatta 1

③ Styrplatta 2

Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive/Genesis aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan. Sluit tevens controller 2 aan indien er 2 spelers zijn.
2. Zet de Mega Drive/Genesis UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Mega Drive/Genesis AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive/Genesis weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive/Genesis altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers.

① Sega Cassette

② Controller 1

③ Controller 2

Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive/Genesis -järjestelmäsi käyttöohjekirjasen ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään. Kahden pelaajan peliä varten, kytke myös säätölaippa 2 sisään.
2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huom: Tämä peli on yhdelle tai kahdelle pelaajalle.

① Sega-kasetti

② Säätölaippa 1

③ Säätölaippa 2

Quick Start Controls (For those of you who don't read manuals)

Before you begin bumpin' around earth, it's best to learn precisely what you can do with each of the controllers and buttons. Just to keep things straight, each of the controllers will be referred to as follows:

① Directional Button (D-Button)

- Moves ToeJam and Earl
- Makes Selections

② Start Button

- Begins Play
- Pauses/Unpauses Game

Kurzbeschreibung der Steuerung (für alle, die zu faul sind, um Bedienungsanleitungen zu lesen)

Bevor Sie um die Erde herumkarambolieren, sollten Sie lernen, was die einzelnen Tasten und Regler bewirken. Zuerst einmal die Namen der einzelnen Tasten:

① Richtungstaste

- ToeJam und Earl bewegen
- Menüpunkte wählen

② Starttaste

- Das Spiel beginnen
- Pausieren/Fortsetzen des Spiels

Aperçu rapide des commandes (Pour ceux qui n'aiment pas lire les manuels)

Avant de vous trimbaler autour de la terre, mieux vaut apprendre à vous servir précisément de chacune des commandes et touches. En quelques mots, chacune des commandes fonctionne de la manière suivante:

① Touche de direction (Touche D)

- Déplace ToeJam et Earl
- Pour les sélections

② Touche Start (commencement)

- Pour commencer la partie
- Pour arrêter et reprendre la partie

Controles de inicio rápido (Para aquellos que no les gusta leer los manuales)

Antes de empezar a vacilar alrededor de la tierra, lo mejor será aprender con precisión lo que hay que hacer con cada controlador y cada botón. Para ir rápidos, llamaremos a cada controlador del modo siguiente:

① Botón direccional (Botón D)

- Mueve a ToeJam y Earl
- Efectua selecciones

② Botón de inicio

- Inicia el juego
- Pausa/sigue el juego

Comandi per un avvio rapido (Per quelli di voi che non leggono manuali)

Prima di cominciare ad urlare attorno alla terra, è meglio imparare precisamente quello che potete fare con i controllori e tasti. Per facilitare le cose, ognuno dei controllori verranno chiamati come segue:

① Tasto di direzione (Tasto D)

- Per fare muovere ToeJam e Earl
- Per fare delle selezioni

② Tasto di inizio

- Per iniziare il gioco
- Per fare una pausa/Rilasciare la pausa

Snabbstart (för er som inte läser bruksanvisningar)

Det är bäst att du lär dig hur de olika knapparna och kontrollerna på styrplattan fungerar innan du drar iväg runt jorden. För att du lättare skall kunna hålla reda på saker och ting har vi namngett kontrollerna enligt nedan:

① Styrkulan D (riktkulan)

- Vicka styrkulan D (i pilarnas riktningar) för att förflytta ToeJam och Earl i olika riktningar.
- Vicka styrkulan D för att flytta markören på valmenyerna.

② Startknappen START

- Tryck på startknappen för att börja spela.
- Tryck på startknappen för att ta en paus mitt i spelet och för att återuppta spelet igen.

Korte Bedienings-instructies (Voor diegenen onder jullie die liever geen handleidingen doorlezen)

Voordat je op de aarde aan de slag gaat, kun je beter eerst leren wat je precies met elk van de controllers en toetsen kunt doen. Om alles goed uit elkaar te kunnen houden, worden de verschillende toetsen als volgt genoemd:

① Richting Toets (R-toets)

- Beweegt ToeJam en Earl
- Maakt keuzes

② Start Toets

- Begint Spel
- Onderbreekt/Hervat Spel

Nopean Aloituksen Säätimet (Niille teistä jotka eivät lue opaskirjasia)

Ennen kuin alat törmäillä maapallon ympäri, on parasta opetella tarkkaan kunkin säätimen ja painikkeen toiminta. Yksinkertaisuuden nimissä kuhunkin säätimeen viitataan seuraavasti:

① Suuntapainike (D-painike)

- Liikuttaa ToeJamia ja Earlia
- Tekee valintoja

② Aloituspainike

- Aloittaa pelin
- Aloittaa/lopettaa pelitauon

③ **Button A: (Action)**

- Sneaks
- Uses Presents
- Confirms Selections

④ **Button B: (Presents)**

- Opens/Closes List

⑤ **Button C: (Map)**

- Opens/Closes Map

Setting Up

Introducing the Introduction

The first time you play ToeJam & Earl, don't just start punching away at the controller buttons. Kick back, relax and let ToeJam & Earl turn you on to their out-there story.

③ **Taste A: (Action)**

- Schleichen
- Geschenke geben
- Menüpunkte bestätigen

④ **Taste B: (Geschenke)**

- Die Liste öffnen/schließen

⑤ **Taste C: (Landkarte)**

- Die Landkarte öffnen/schließen

Vorbereitung

Die Einleitung genießen

Wenn Sie zum ersten Mal ToeJam & Earl spielen, dann drücken Sie nicht einfach wie wild auf die verschiedenen Tasten. Lehnen Sie sich zurück, entspannen Sie sich, und lassen Sie sich erstmal von ToeJam & Earl ihre Geschichte erzählen.

③ **Touche A: (Action)**

- Pour se faufiler
- Pour utiliser des cadeaux
- Pour confirmer des selections

④ **Touche B: (Cadeaux)**

- Pour ouvrir/fermer la liste

⑤ **Touche C: (Carte)**

- Pour ouvrir/fermer la carte

Préparatifs

Introduction

La première fois que vous jouez à ToeJam & Earl, ne vous mettez pas immédiatement à actionner au hasard les touches de commande. Mettez en marche la console, relaxez-vous et laissez-vous captiver par l'histoire démentielle de ToeJam & Earl.

③ **Botón A: (Acción)**

- Serpentea
- Utiliza regalos
- Confirma selecciones

④ **Botón B: (Regalos)**

- Abre/cierra la lista

⑤ **Botón C: (Mapa)**

- Abre/cierra el mapa

Preparación

Introducción

La primera vez que juegues a ToeJam y Earl, no empieces golpeando los botones del controlador. Apártate, relájate y deja que ToeJam y Earl te cuenten lo que les ha pasado.

③ **Tasto A: (Azione)**

- Per strisciare
- Per usare i regali
- Per confermare le selezioni

④ **Tasto B (Regali)**

- Per aprire/Chiudere la lista

⑤ **Tasto C: (Mappa)**

- Per aprire/Chiudere la mappa

③ **Knappen A: (Det du gör)**

- Tryck på knapp A för att smyga.
- Tryck på knapp A för att använda någon av presenterna.
- Tryck på knapp A för att mata in dina val på valmenyerna.

④ **Knappen B: (Presenter)**

- Tryck på knapp B för att tända/släcka presentlistan.

⑤ **Knappen C: (Kartan)**

- Tryck på knapp C för se på/ta bort kartan.

③ **Toets A: (Actie)**

- Sluipen
- Gebruikt kadootjes
- Voert keuzes in

④ **Toets B: (Kadootjes)**

- Opent/Sluit Lijst

⑤ **Toets C: (Kaart)**

- Opent/Sluit Kaart

③ **Painike A: (Toiminta)**

- Hiipii
- Käyttää lahjoja
- Vahvistaa valinnat

④ **Painike B: (Lahjat)**

- Avaa/sulkee luettelon

⑤ **Painike C: (Kartta)**

- Avaa/sulkee kartan

Preparativi

Introduzione dell'introduzione

La prima volta che giocate con ToeJam e Earl, non iniziate subito a battere sui tasti di controllo. State calmi, rilassatevi e lasciate che ToeJam e Earl vi raccontino la loro storia.

Förberedelser

Inledning till inledningen

Tryck inte bara hej vilt på knapparna första gången du spelar ToeJam & Earl. Ta det lugnt, slappna av och digga ToeJam och Earls historia från fältet.

Het spel voorbereiden

De inleiding inleiden

De eerste keer als je ToeJam & Earl speelt, moet je niet zomaar op de toetsen beginnen te rammen. Ga achterover zitten, ontspan je en laat ToeJam & Earl je hun verhaal vertellen.

Asennus pelikuntoon

Aluksi

Kun ensimmäistä kertaa pelaat ToeJam & Earl-peliä, älä vain lyö umpimähkään säätimiä. Rentoudu ja anna ToeJamin & Earlin johdattaa sinut sisälle heidän tarinaansa.

Introduction Speed

You can step through the intro faster by hitting Buttons A, B or C. Holding down any button makes a text message stay on the screen longer.

To bypass the intro, press the Start Button.

Geschwindigkeit der Einleitung

Sie können die Einleitung schneller abspielen, wenn Sie die Taste A, B oder C drücken. Wenn Sie eine Taste gedrückt halten, bleibt die Textmeldung länger im Bildschirm.

Um die Einleitung zu überspringen, drücken Sie die Starttaste.

Vitesse de l'introduction

Vous pouvez passer plus rapidement l'introduction en actionnant les touches A, B ou C. Lorsqu'une d'elles est maintenue enfoncée, le message apparaît plus longtemps sur l'écran.

Pour passer l'introduction, appuyer sur la touche Start.

Velocidad de la introducción

Podrás hacer pasar más rápidamente la introducción presionando los botones A, B, o C. Si mantienes presionado alguno de los botones, el mensaje del texto estará más tiempo en la pantalla.

Para saltarte la introducción, presiona el botón de inicio.

The "Who" Screen

Three choices. No biggie. Is it both of you? Or just one of you? Use the Directional Button to highlight your selection. Then press any button.

Der "Who" Bildschirm

Drei Möglichkeiten zur Wahl. Kein Big Deal. Sind Sie alleine? Oder zu zweit? Mit der Richtungstaste wird gewählt, und danach eine andere Taste gedrückt, um zu bestätigen.

L'écran "WHO" (QUI)

Trois choix. Pas plus. Vous jouez tous les deux? Ou simplement l'un d'entre vous? Utilisez la touche de direction pour éclairer votre sélection, puis appuyez sur une touche quelconque.

La pantalla de los jugadores

Tienes tres opciones. ¿Sois dos los que jugáis o eres tú solo? Emplea el botón direccional para hacer destacar tu selección. Luego, presiona cualquier botón.

Velocità dell'introduzione

Potete passare attraverso l'introduzione più velocemente battendo sui tasti A, B o C. Tenendo premuto un tasto qualunque permette a un messaggio di rimanere sullo schermo più a lungo.

Per saltare l'introduzione, premere il tasto Start.

Snabbinledning

Tryck på knapparna A, B eller C för att snabbt bläddra igenom öppningsscenerna med T & E:s inledning. Tryck på knapparna A, B eller C, och håll kvar, för att hålla kvar texten som visas på skärmen så länge du vill.

Tryck på startknappen för att skippa öppningsscenerna.

Snelheid van de inleiding

Je kunt het tempo van de inleiding versnellen door op de Toetsen A, B of C te drukken. Door één van deze toetsen ingedrukt te houden blijft een tekst boodschap langer op het scherm staan.

Als je de inleiding over wilt slaan, druk je op de Start Toets.

Aloitusnopeus

Selviät alkuesittelystä nopeammin painamalla painikkeita A, B tai C. Mitä tahansa painiketta painamalla kirjoiteltu viesti näkyy ruudussa kauemmin.

Esittely ohitetaan painamalla aloituspainiketta.

Lo schermo "Who" (Chi)

Tre scelte. Non è un affare così complicato. Siete entrambi voi che giocate? Oppure uno solo di voi? Usate il tasto di direzione per evidenziare la vostra selezione. Premete quindi un tasto qualunque.

Menyn för val av antal spelare WHO

Tre valmöjligheter. Det skall inte vara något större problem. Skall ni spela båda två, eller bara en av er? Vicka styrkulan D för att flytta markören och lysa upp de olika valen. Tryck på vilken som helst av de andra knapparna för att mata in ditt val.

Het "Wie"Scherm

Er zijn drie keuzes. Geen al te moeilijke. Zijn jullie het allebei? Of is het slechts één van jullie? Gebruik de Richting Toets om jouw keuze op te laten lichten. Druk daarna op de één of andere toets.

"Kuka"-ruutu

Kolme valintoehtoa. Ei iso ongelma. Pelaatteko molemmat? Vai vain toinen teistä? Osoita valintasi suuntapainikkeella. Sen jälkeen voit painaa mitä tahansa painiketta.

The "What" Screen

OK. When you get to this screen you'll have a bunch of choices to make. In the "random world" every game is different. Different maps, different baddies, different presents, etc. This is the normal way to play. The maps in the "fixed world" game, which may be more difficult, are always the same.

Controller Options

If you like your action on Button C instead of Button A, pick this and then pick the second variation. Press any key to confirm your selection.

Der "What" Bildschirm

OK. Hier müssen Sie sich echt ein bißchen entscheiden. Bei "Random World" ist jedes Spiel anders. Verschiedene Landkarten, verschiedene Bösewichter, verschiedene Geschenke, usw. Das ist die normale Spielart. Die Karten in der "fixed World" dagegen sind zwar immer gleich, dafür aber auch schwieriger.

Steueroptionen

Wenn Sie die Action mit Taste C anstelle von Taste A steuern wollen, wählen Sie diese Option, und zwar die zweite Wahl. Drücken Sie eine beliebige Taste zum Bestätigen.

L'écran "WHAT" (Quoi)

OK. Lorsque vous arrivez sur cet écran, vous avez un tas de choix à faire. Dans un "monde livré au hasard" chaque jeu est différent. Les cartes sont différentes, les mauvais changent, les cadeaux aussi. C'est la partie normale. Les cartes du "monde statufié", qui est éventuellement plus difficile, sont toujours les mêmes.

Options de réglage

Si vous préférez actionner la touche C à la place de la touche A, choisissez ce paramètre puis la deuxième variation. Appuyez sur une touche quelconque pour confirmer votre choix.

La pantalla de opciones del juego

Bueno, cuando llegues a esta pantalla tendrás un montón de selecciones que hacer. En el mundo aleatorio (random world) todos los juegos son distintos. Los mapas son distintos, los folloneros son distintos, los regalos son distintos, etc. Ésta es la forma normal de jugar. Los mapas del mundo fijo (fixed world) que pueden ser un poco más difíciles, son siempre los mismos.

Opciones del controlador

Si te gusta tener la acción en el botón C en lugar del botón A, selecciónalo y luego opta por la segunda variación. Presiona cualquier tecla para confirmar la sección.

Jam Out

Sometimes ToeJam and Earl like to stop and bust a few moves. They stop looking for space ship pieces for a while and bust out a rap. Join 'em!!

Ab und zu eine Jam Session

Manchmal wollen ToeJam und Earl eine kleine Pause machen und ein bißchen rappen. Dann halten sie nicht mehr nach Raumschiffen Ausschau, sondern sie haben einfach Fun. Machen Sie mit!

Improvisation

Parfois ToeJam et Earl aiment s'arrêter pour faire quelques mouvements. Ils cessent d'aller à la recherche de pièces de rechange pour leur vaisseau et se mettent au rap. Rejoignez-les.

Descanso improvisado

Hay veces que a ToeJam y Earl les gusta dejar de trabajar y se ponen a bailar. Dejan de buscar piezas de su nave espacial y se ponen a cantar. ¡Únete a ellos!

Lo schermo "What" (Cosa)

OK. Quando entrate un questo schermo avete un bel numero di scelte da fare. Nel "mondo cangiante" ogni gioco è diverso. Mappe differenti, diversi i cattivi, diversi i regali, ecc. Questo è il modo normale di giocare. Le mappe nel gioco del "mondo fisso", che possono essere più difficili, sono sempre le stesse.

Menyn för val av spelförutsättningar WHAT

OK. På den här menyn finns ett gäng valmöjligheter. I spelsättet RANDOM WORLD är spelbräderna olika varje gång. Olika kartor, olika skurkar, olika presenter o.s.v. Det här är det normala spelsättet. I spelsättet FIXED WORLD är kartorna alltid de samma, men det kan hända att de är svårare.

Het "Wat" scherm

Oké. Als je dit scherm voor je ziet, moet je heel wat keuzes maken. In de "random world" (Toevalswereld) is elk spelletje anders. Verschillende kaarten, verschillende slechterikken, verschillende kadootjes, etc. Dit is de normale manier om het spel te spelen. In het "fixed world" (Stabiele Wereld) spel zijn de kaarten altijd hetzelfde, maar het kan wel wat moeilijker zijn.

"Mikä"-ruutu

Selvä. Kun pääset tähän ruutuun sinun täytyy tehdä monta valintaa. "Umpimähkäisessä maailmassa" jokainen peli on erilainen. Eri kartat, eri pahat olennot, eri lahjat jne. Tämä on normaali pelitapa. Kartat 'pysyvän maailman' pelissä, joka saattaa olla vaikeampi, ovat aina samat.

Controllore delle opzioni

Se preferite la vostra azione sul tasto C invece che sul tasto A selezionate questo e qualsiasi prendete la seconda scelta. Premete un tasto qualunque per confermare la vostra selezione.

Knapparnas funktioner

Du kan välja olika kombinationsmöjligheter för knapparnas funktioner sinsemellan. Välj att ge knapp C den funktion knapp A vanligen har om det är vad du vill, och välj sedan kombination nummer två. Tryck på vilken som helst av knapparna för att mata in ditt val.

Controller keuzes

Als je liever de Actie op Toets C hebt in plaats van op Toets A, stel dat hier dan in en kies dan de tweede variatie. Druk op de één of andere toets om je keuze in te voeren.

Säädinvaihtoehdot

Jos haluat toimia painikkeella C painikkeen A sijasta, valitse tämä ja sen jälkeen toinen vaihtoehto. Vahvista valintasi painamalla mitä tahansa näppäintä.

Improvvisare

Qualche volta ToeJam e Earl desiderano fermarsi e muoversi un pò. Essi smettono per un pò di cercare pezzi di astronave e cantano. Unitevi a loro!

Jamma loss

Ibland känner ToeJam & Earl för att stanna upp och jamma lite. De slutar att leta efter delarna till sitt rymdskepp för en stund och kommer loss i en rapp istället. Var med du också!

Uit je boi gaan

Soms willen ToeJam en Earl even stoppen met hun bezigheden om even lekker uit hun dak te gaan. Ze stoppen met het zoeken naar stukken van het ruimteschip en voeren een korte, snelle rap-dans uit. Doe met ze mee!

Improvisoidaan

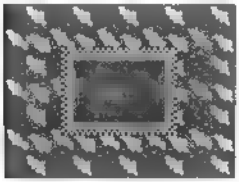
Joskus ToeJam ja Earl tahtovat pysähtyä ja juhlia hieman. He päättävät olla vähän aikaa keräämättä avaruusaluksen osia ja pitävät pienet kamut. Liity heidän seuraansa!

When you choose this option, you can pick from 6 different funky tunes, or bang out your own tune with no accompaniment. Later check out the crazy sounds.

To make a selection, highlight your choice using the Directional Button. Then press any button.

To jam, use all the keys — even the Start Button. Experiment with the UP, DOWN, RIGHT and LEFT Directionals — they each crank out a different sound.

To quit jamming, hold down the Start Button. If you're in the middle of some hot and heavy jamming, ToeJam and Earl may take a couple of seconds to wind down.



Wenn Sie diese Option wählen, können Sie zwischen 6 heißen Titeln wählen, oder Sie können selber auf der Tastatur herumhacken und Musik machen. Nachher können Sie hören, was daraus geworden ist.

Um eine Wahl zu treffen, heben Sie den Punkt mit der Richtungstaste hervor. Dann drücken Sie eine beliebige Taste zum Eingeben.

Zum Jamming können Sie alle Tasten gebrauchen, einschließlich der Starttaste. Experimentieren Sie mit allen Richtungen der Richtungstaste — überall kommt ein anderer Sound.

Um mit dem Jammen aufzuhören, halten Sie die Starttaste gedruckt. Wenn sie mitten in einem heißen Rhythmus sind, dann kann es einige Minuten dauern, bevor ToeJam und Earl sich wieder beruhigen.

Si vous choisissez cette option, vous pouvez sélectionner parmi 6 mélodies toutes aussi géniales et différentes les unes des autres, ou taper votre propre tonalité sans accompagnement. Ensuite, vérifiez ces super mélodies.

Eclairez le choix que vous avez fait à l'aide de la touche de direction, puis appuyez sur une touche quelconque.

Pour improviser, utilisez toutes les touches, même celles de départ. Expérimentez dans toutes les directions, vers le haut, le bas, la gauche et la droite; elles produisent toutes une tonalité différente.

Pour sortir de cette improvisation, maintenez enfoncée la touche Start. Si vous êtes en plein milieu de action, ToeJam et Earl auront besoin d'un certain temps pour disparaître.

Cuando selecciones esta opción podrás seleccionar 6 canciones diferentes, o podrás cantar tu propia canción sin música de acompañamiento. Después, escucha los locos sonidos.

Para realizar una selección, destaca la selección con el botón direccional. Luego, presiona cualquier botón.

Para improvisar, emplea todas las teclas, hasta el botón de inicio. Prueba con los controles direccionales UP (arriba), DOWN (abajo), RIGHT (a la derecha), LEFT (a la izquierda) porque cada uno produce un sonido diferente.

Para dejar de improvisar, mantén presionado el botón de inicio. Si estás a la mitad de alguna improvisación muy lograda, a ToeJam y Earl les costará algunos segundos dejar de bailar.

Quando scegliete questa opzione, potete scegliere tra 6 diversi toni di musica funky o esplodere con la vostra sintonia personale, senza accompagnamento. Più tardi date una occhiata a questi suoni pazzi.

Per fare una selezione, evidenziate a vostra scelta usando il tasto di direzione. Premete quindi un tasto qualunque.

Per improvvisare, usate un tasto qualunque — anche il tasto Start. Sperimentate le direzioni UP DOWN, RIGHT e LEFT — emettono ognuna un suono diverso.

Per lasciare questo modo, tenete premuto il tasto Start. Se siete nel mezzo di una accesa cantata, ToeJam e Earl ci impiegheranno un pò di secondi per calmarsi.

När du väljer att jamma med kan du välja mellan sex olika, funkiga låtar eller trumma fram din egen slinga utan ackompanjemang. Koila in de gaina ljuden efteråt.

Lys upp och markera ett val med hjälp av styrkulan D och tryck sedan på vilken som helst av knapparna för att mata in ditt val.

Använd alla knapparna, även styrkulan D, för att komponera en låt. Experimentera genom att vicka styrkulan D i alla de olika riktningarna, uppåt, nedåt, åt höger och åt vänster. De ger alla olika ljud.

Tryck på startknappen, och håll kvar när du vill sluta jamma. Det kan hända att ToeJam och Earl tar några sekunder på sig att varva ner och sluta när ni befinner er mitt i en seriös rap-session.

Als je voor deze optie kiest, kun je uit zes verschillende funky melodieties kiezen, of je kunt je eigen melodie eruit knallen zonder begeleiding. Beluister later de te gekke geluiden.

Om een keuze te maken, laat je je keuze oplichten door de Richting Toets te gebruiken. Druk daarna op de één of andere toets.

Om even lekker te improviseren gebruik je alle toetsen — zelfs de Start Toets. Experimenteer met de richtingen UP (Omhoog), DOWN (Omlaag), RIGHT (Rechts) en LEFT (Links) — bij elk van de deze richtingen komt er een heel ander geluid uit je computer.

Om te stoppen met deze improvisatie, houd je de Start Toets ingedrukt. Als je je midden in een hevig swingende melodie bevindt, kan het wel een paar seconden duren voordat ToeJam en Earl weer tot zichzelf komen.

Jos valitset tämän vaihtoehdon, voit valita 6 eri hauskasta säve mästä ta sepustaa oman säveimän ilman säestystä. Tarkista jälkeenpäin ne hullunkuriset äänet.

Valintaa tehdessä täytyy se osoittaa suuntapainikkeella. Tämän jälkeen voidaan painaa mitä tahansa painiketta.

Improvisointiin käytetään kaikkia näppäimiä — jopa aloituspainiketta. Kokeile YLÖS, ALAS, OIKEALLE ja VASEMMALLE-suuntapainikkeita — niistä kaikista tähtee eri lainen ääni.

Improvisointi saadaan loppumaan pitämällä aloituspainike aihaalla. Jos improvisointisi on ollut kovin energistä, kestää pan sekunnia ennen kuin ToeJam ja Earl tulevat taas kuntoon.

The Basics

This is for those who want to know a little more than what's in the *Quick Start Controls* section. (Don't worry, we'll make this as quick as we can.)

LOOKING FOR PIECES

Find the 10 pieces of your rocketship. Some levels have pieces, some don't. But if there is a piece on a level, there will be a hint as soon as you arrive there. To check out the pieces situation — like if there's one on the level you're on or to see how many you have collected — go to the map screen then press Button A or B.

MOVING

Press the Directional Button in the direction you want to go. (Unless, of course, you've fallen victim to that four-letter word: LOVE.)

Die Grundregeln

Hier ein paar Informationen für alle die genug Geduld haben, um ein bißchen mehr über das Spiel zu lernen. (Keine Sorge, wir fassen uns kurz.)

RAUMSCHIFFTEILE SUCHEN

Finden Sie die 10 Teile Ihres Raumschiffs. Manche Spielstufen haben Teile, andere nicht. Aber wenn es ein Teil gibt, dann bekommen Sie gleich am Anfang einen Hinweis darauf. Um die Teilesituation auszuchecken — um zu sehen, ob in der momentanen Spielstufe ein Teil versteckt ist, oder um zu sehen, wieviel Sie schon haben — gehen Sie zum Kartenbildschirm und drücken Taste A oder B.

BEWEGEN

Drücken Sie die Richtungstaste in die gewünschte Richtung. (Natürlich nur, falls Sie sich nicht gerade VERLIEBT habe.)

Les instructions de base

Elles sont destinées à ceux qui veulent en savoir un peu plus que ce qui se trouve dans la partie *Aperçu rapide des commandes*. (Ne prenez pas peur, on fera le plus rapidement possible.)

A LA RECHERCHE DE PIECES

Trouvez les 10 pièces de votre vaisseau. A certains niveaux vous en trouvez, à d'autres non. Mais s'il existe une pièce à un niveau, on vous donnera un petit conseil dès que vous parviendrez à le localiser. Pour vérifier l'état des pièces — par exemple pour savoir s'il y a une pièce à un niveau déterminé ou non ou pour savoir combien vous en avez récoltées — allez à l'écran des cartes, puis appuyez sur la touche A ou B.

DEPLACEMENT

Appuyez sur la touche D dans la direction où vous voulez aller. (A moins, bien sûr, que vous ne soyez victime de ce mot à 5 lettres: AMOUR (LOVE).)

Puntos básicos

Esto es para aquellos que desean saber un poco más sobre lo que hay en la sección de *controles de inicio rápido*. (Tranquilo, también seremos lo más breves posible.)

BÚSQUEDA DE PIEZAS

Busca las 10 piezas de la nave espacial. Algunos niveles tienen piezas y algunos no tienen ninguna. Pero si hay una pieza en un nivel se te dará una pista así que llegues al nivel. Para comprobar la situación de las piezas, como para saber si hay una pieza en el nivel en el que estás o para saber la situación de las piezas, pasa a la pantalla del mapa y presiona el botón A o B.

MOVIMIENTO

Presiona el botón direccional en la dirección deseada. (A menos que, naturalmente, hayas caído víctima del mundo de cuatro letras: AMOR (LOVE).)

Notizie basilari

Questo è per quelli che vogliono sapeme un pò di piu di quello che è descritto nella sezione *"Comandi per un avvio rapido"* (Non preoccupatevi, cercheremo di fare anche questo il piu veloce possibile)

ALLA RICERCA DI PEZZI

Trovate i 10 pezzi della vostra nave spaziale. In alcuni livelli ci sono dei pezzi, in altri no. Ma se c'è un pezzo in un livello, troverete una traccia appena ci arrivate. Per controllare la situazione dei pezzi — come per esempio se c'è un pezzo nel livello in cui vi trovate o per vedere quanti ne avete trovati — andate allo schermo della mappa e premete il tasto A o B

Grunderna

Här är information för dem som vill veta lite mer än det som stod i kapitlet *"Snabbinledning"* (Ta det lugnt, vi ska dra det hela så snabbt vi kan)

ATT LETA EFTER DELARNA TILL RYMDSKEPPET

Du skall hitta tio delar till ditt rymdskepp. Vissa av spelets nivåer har gömda delar, ändra inte. Det kommer dock att finnas ledtrådar som visar om det finns delar på en speciell spelnivå, så fort du kommer dit. Gå till kartmenyn MAP och tryck sedan på knapp A eller knapp B, när du vill kolla upp någonting som har att göra med delarna — t.ex. om det finns någon del på den spelnivån där du befinner dig, eller hur många delar du samlat på dig så här långt.

De basis beginselen

Dit is voor diegenen die iets meer willen weten dan datgene wat in het gedeelte staat van de *Korte Bedieningsinstructies*. (Maak je niet ongerust, we houden dit verhaal zo kort mogelijk)

ZOEKEN NAAR ONDERDELEN

Zoek de tien stukken van jouw ruimteschip. Sommige levels bevatten wel onderdelen, andere levels niet. Maar als er een onderdeel te vinden is op een level, zal er een teken worden gegeven zodra je er bent. Om te kijken hoe de onderdelensituatie ervoor staat — bijvoorbeeld of er een onderdeel te vinden is op het level waarop jij je bevindt of om te zien hoeveel je er al verzameld hebt — ga je naar het Kaart Scherm en je drukt op Toets A of B.

Perustiedot

Tämä on niille jotka haluavat tietää vähän enemmän kuin mitä on luvussa *Nopean aloituksen säätimet* (Älä ole huolissasi, teemme tämän niin nopeasti kuin mahdollista)

OSIEN ETSINTÄ

Etsi 10 avaruusaluksen osaa. Joillakin tasoilla on osia, toisilla ei. Mutta jos jollain tasolla on osa, löydät siitä vihjeen heti kun saavut sinne. Kun haluat tarkistaa osien sijainnin — esimerkiksi onko osia tämänhetkiselllä tasolla tai jos haluat nähdä kuinka monta jo olet kerännyt — mene karttaruutuun ja paina painiketta A tai B

PER MUOVERVI

Premete il tasto di direzione nella direzione in cui desiderate andare (Altriment significa di sicuro che siete caduto vittima di quella parola a quattro lettere: LOVE.)

FÖRFLYTTNINGAR

Vicka styrkulan D (i pilarnas riktningar) för att förflytta dig åt de håll du vill. (Förutsatt, givetvis, att du inte fallit offer för det där ordet med sex bokstäver kärlek LOVE.)

BEWEGEN

Druk op de Richting Toets in de richting waarin je wilt gaan. (Tenzij je natuurlijk het slachtoffer bent geworden van dat zesletterige woord: LIEFDE.)

SIIRTYMINEN

Paina suuntapainiketta sihen suuntaan mihin haluat mennä. (Ellet, tietysti, ole joutunut tuon seitsenkirjaimisen sanan: RAKKAUS uhriksi.)

PRESENTS

To pick up a present walk over it

To open one, select it from the Presents List (Button B) and press Button A

To use a present press Button A Like if you have wings or spring shoes or a slingshot use Button A to make them work (For more on using presents, see *Everybody Loves Presents*, page 26.)

To drop a present use Button C when in the Present List to toggle between "DROP" and "OPEN"

EATING

To eat a piece of food, walk over it

GESCHENKE

Um ein Geschenk aufzuheben, gehen Sie darüber

Um eins zu öffnen wählen Sie es von der Geschenkeliste (Taste B) und drücken Taste A.

Um ein Geschenk einzusetzen, drücken Sie Taste A. Wie zum Beispiel, um eine Perücke, oder Federschuhe oder eine Zwille einzusetzen. (Mehr über Geschenke siehe Kapitel ALLE MÖGEN GESCHENKE auf Seite 26)

Um ein Geschenk fallenzulassen, nehmen Sie Taste C in der Geschenkeliste, um zwischen DROP (Fallenlassen) und OPEN (Öffnen) umzuschalten

ESSEN

Um etwas zu essen, einfach über das Essen herüber gehen.

CADEAUX

Pour ramasser un cadeau, marchez dessus

Pour l'ouvrir sélectionnez-le sur la liste des cadeaux (Touche B) et appuyez sur la touche A.

Pour utiliser un cadeau, appuyez sur la touche A. De même, si vous avez des ailes, des chaussures de saut ou un lance-pierres, utilisez la touche A pour les actionner. Pour en savoir plus au sujet des cadeaux, voir *Tout le monde aime les cadeaux* à la page 26.)

Pour lâcher un cadeau utilisez la touche C, quand vous êtes sur la liste des cadeaux pour passer de "DROP" (lâcher) à "OPEN" (ouvert)

REPAS

Pour manger un morceau, marchez sur la nourriture

REGALOS

Para tomar un regalo anda encima del mismo

Para abrir un regalo, selecciónalo en la lista de regalos (Presents List) (botón B) y presiona el botón A.

Para emplear un regalo, presiona el botón A. Si tienes, por ejemplo, un par de alas, unos zapatos de resortes, o una honda emplea el botón A para que funcionen. (Para más detalles sobre el empleo de los regalos, consulta el apartado *A todos les gustan los regalos*, en la página 26.)

Para dejar un regalo, emplea el botón C cuando estés en la lista de regalos entre "DROP" (dejar) y "OPEN" (abrir)

COMER

Para comer algo, anda encima de la comida

REGALI

Per prendere un regalo, camminate sopra

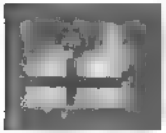
Per aprirne uno, selezionatelo dalla lista dei regali (Tasto B) e premete il tasto A

Per usare un regalo, premete il tasto A. Se possedete elementi come ali o scarpe a molla o fionde, usate il tasto A per farli funzionare (Per ulteriori informazioni sull'uso dei regali, vedere *"A tutti piacciono i regali"* pagina 27)

Per fare cadere un regalo usare il tasto C nella lista dei regali per passare da "DROP" (cadere) a "OPEN" (aprire)

MANGIARE

Per mangiare, camminateci sopra.



PRESENTER

Gå på en present för att plocka upp den

Välj en present från presentlistan (med knapp B) när du vill öppna den och tryck sedan på knapp A för att mata in ditt val.

Tryck på knapp A för att använda någon av presenterna. Om du har t.ex. Ikarus-vingar, fjäderskor eller slängskott på lager trycker du på knapp A för att använda dem. (Läs under rubriken *"Alla älskar presenter"* på sid. 27 för att få veta mer om hur man använder presenterna.)

Tryck på knapp C för att välja mellan att öppna/strunta i att använda "OPEN/DROP" en present på valmenyn PRESENT LIST

ATT ÄTA

Gå på maten för att äta den.

KADOOTJES

Om een kadootje op te rapen, loop je er overheen.

Om er één open te maken, kies je dit uit op de Kado Lijst (Presents List) (Toets B) en je drukt op Toets A.

Om een Kado te gebruiken, druk je op Toets A. Als je bijvoorbeeld vleugels hebt, of springschoenen of een katapult, gebruik je Toets A om deze te gebruiken. (Meer informatie over kadootjes gebruiken, vind je op pagina 27, bij *Iedereen houdt van Kadootjes*.)

Om een kadootje te laten vallen gebruik je Toets C als je de Kado Lijst voor je ziet om te wisselen tussen "DROP" (laten vallen) en "OPEN

ETEN

Om een portie voedsel op te eten moet je er overheen lopen

LAHJAT

Lahjat kerätään kävelemällä niiden yli

Jos haluat avata lahjan, valitse se lahjaluettelosta (painike B) ja paina painiketta A.

Lahja otetaan käyttöön painamalla painiketta A. Aivan kuten jos sinulla olisi siivet tai jousikengät tai ritsa, ne saadaan toimimaan painikkeella A. (Katso lisätiedot lahjojen käytöstä kuvasta *Kaikki rakastavat lahjoja*, sivulta 27)

Lahja pudotetaan painikkeella C kun ollaan lahjaluettelossa (vaihtoehdot "PUDOTTAA" tai "AVATA")

SYÖMINEN

Pala ruokaa syödään kävelemällä sen yli

SNEAKING

To sneak past something sleeping hold down Button A as you move

RUNNING

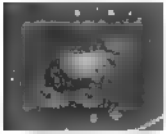
To really move pick a pair of Bonus Hi-Tops from the Presents List and press Button A. Then hold down Button A when you move

WAKING UP

To wake up, just bang away on the buttons.

GOING UP

Use the elevator. In a two-player game both players must be in the elevator before it takes you to a *new level*



SCHLEICHEN

Beim Gehen Taste A drücken. Dann schleichen Sie, und wecken keine Schläfer auf

LAUFEN

Um richtig in Fahrt zu kommen wählen Sie ein Paar Bonus Hi-Top Laufschuhe aus der Geschenkeliste und drücken Taste A. Dann halten Sie beim Laufen Taste A gedruckt

AUFWACHEN

Zum Aufwachen einfach auf die Tasten hauen

NACH OBEN GEHEN

Nehmen Sie den Fahrstuhl. Im 2-Spieler-Spiel müssen beide Spieler im Fahrstuhl sein, bevor er sie zu einer *neuen Spielebene bringt*

A LA DEROBEE

Pour passer furtivement devant une chose endormie, maintenez la touche A enfoncée tout en vous déplaçant

A PAS DE COURSE

Pour vraiment vous bouger, attrapez quelques bonus Hi-top dans la liste des cadeaux et appuyez sur la touche A. Tenez ensuite la touche A enfoncée lorsque vous vous déplacez

REVEIL

Pour vous réveiller, tapez simplement sur les touches

ASCENSION

Utilisez l'ascenseur. Dans une partie à deux joueurs, vous devez prendre tous les deux l'ascenseur pour pouvoir atteindre un *nouveau niveau*

SERPENTEO

Para pasar serpenteando por algo resbaladizo, mantén presionado el botón A mientras te mueves

CORRER

Para ir rápido, toma un par de Hi-Tops extra de la lista de regalos y presiona el botón A. Entonces mantén presionado el botón A para moverte

DESPERTARSE

Para despertarte, simplemente acciona los botones.

SUBIR

Emplea el ascensor. En el juego para dos jugadores, ambos jugadores deberán estar en el ascensor antes de poder pasar a *nuevo nivel*

STRISCIARE

Per passare strisciando vicino a qualcosa che dorme, tenete premuto il tasto A mentre vi muovete.

CORSA

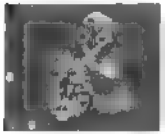
Per muovervi velocemente, prendete un paio di buoni Hi-Tops dalla lista dei regali e premete il tasto A. Tenete quindi premuto il tasto A quando vi muovete.

RISVEGLIO

Per svegliarvi, basta premere su tasti

SALITA

Usate l'ascensore. Nel gioco a due giocatori entrambi i giocatori devono essere nell ascensore prima che vi porti a un *nuovo livello.*



ATT SMYGA

Tryck på knapp A och håll kvar, medan du rör dig framåt, för att smyga dig förbi det som sover

ATT SPRINGA

Välj ett par SUPER HI-TOPS-skor från presentlistan, och tryck sedan på knapp A för att verkligen ta det långa benet före. Tryck på knapp A och håll kvar när du vill springa

ATT VAKNA

Tryck på vilka knappar som helst för att vakna.

ATT TA SIG UPP

Använd hissen. Båda spelarna måste befinna sig i hissen innan den kan ta er till nya höjder när ni spelar i spelsättet för *två spelare.*

SLUIPEN

Om langs iets te sluipen dat slaapt, houd je Toets A ingedrukt als je erlangs gaat

RENNEN

Om echt te bewegen, pak je een paar Bonus Schoenen van de Kado Lijst en je drukt op Toets A. Houd dan Toets A ingedrukt als je beweegt

WAKKER WORDEN

Om wakker te worden, moet je je gewoon even lekker uitleven op de toetsen

OMHOOG GAAN

Gebruik de lift in het twee-spelers-spel moeten beide spelers zich in de lift bevinden voordat deze je naar een *nieuw level* brengt

HIIPIMINEN

Nukkuvan olennon ohi pystytään hiipimään pitämällä painike A liikkuessa alhaalla

JUOKSEMINEN

Jos haluat nopeasti liikkua, pomppaa bonusta lahjaluettelosta ja paina painiketta A. Pidä painike A liikkuessasi alhaalla.

HERÄÄMINEN

Herätessä vain kopautetaan painikkeita

KIIPEÄMINEN YLÖS

Käytä hissiä. Kahden pelaajan pelissä molempien täytyy olla hississä ennen kuin se vie teidät *uudelle tasolle*

FALLING OFF

Don't worry. Falling off won't hurt you. It just dumps you down to the level below.

HERUNTERFALLEN

Keine Sorge. Sie tun sich beim Fallen nicht weh, sondern geraten nur um eine Spielebene nach unten.

CHUTE

Ne craignez rien. Si vous tombez vous ne vous ferez pas mal. Vous atterrissez simplement au niveau inférieur.

CAER

No te preocupes. Las caídas no te dañarán. Sólo te dejarán en el nivel inferior.

HIGH FIVING

In a two-player game, if one of you is running low on life, the other can help you out (give you some of his or her life.) To do this, have ToeJam and Earl walk right into each other, bumping bellies, and do a high five. When they do, their life bars will be averaged.

HIGH FIVE

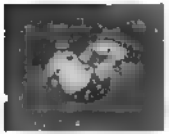
Wenn in einem 2-Spieler Spiel der eine Spieler nicht mehr viel Leben übrig hat, kann der andere helfen (indem er ihm ein bißchen Leben abgibt). Dazu müssen ToeJam und Earl nebeneinanderlaufen, und einen High Five-Handschlag auszuführen. Dann werden die Lebensbalken auf den Durchschnitt gebracht.

HIGH FIVE

Dans un jeu à deux joueurs, si l'un des deux perd de l'énergie, l'autre peut aider (donner un peu de ses forces vitales.) Pour cela, ToeJam et Earl doivent aller droit à l'encontre l'un de l'autre et se donner la main. Leurs barres de vie sont alors rééquilibrées.

SALUDO EN ACUERDO

En el juego para dos jugadores, si uno de los dos se está quedando sin vida, el otro podrá ayudarle (darle algo de su propia vida). Para ello, tendrás que hacer que ToeJam y Earl antes el uno hacia el otro con sus salidas barriguitas, y hagan un saludo en acuerdo. Entonces, sus barras de nivel vita, se nivelarán.



CADUTA

Non preoccupatevi. La caduta non vi fa del male. Vi riporta solo al livello inferiore.

PER DARVI UNA MANO

Nel gioco a due giocatori, se uno di voi sta perdendo la vita l'altro vi può aiutare (dandovi un pò della sua vita). Facendo questo, ToeJam e Earl cammineranno uno incontro all'altro facendo suonare campanelli e battendosi pa mo della mano. Finito questo, le loro barre di vita vengono ripristinate.

ATT RAMLA NER

Ta det lugnt, att falla skadar inte. Du hamnar bara på våningen under.

ATT "GE VARANDRA FEM"

När ni spelar i spelsättet för två spelare kan en spelare hjälpa den andre när stapeln på hans livsmätare börjar ta slut (genom att ge lite av sin egen livskraft). För att göra det måste ni få ToeJam och Earl att gå in i varandra, mage mot mage, och ge varandra fem (slå ihop sin öppna högerhänder). Deras livsmätare kommer då att jämnas ut.

ERAF VALLEN

Maak je niet ongerust. Er vanaf vallen zal je geen pijn doen. Het zorgt er alleen voor dat je op het level onder je terecht komt.

HIGH FIVING

In het spel voor twee spelers, kan de ene speler, als de ander nog heel weinig leven heeft, deze helpen (geeft hem iets van zijn leven). Om dit te doen, moeten ToeJam en Earl recht tegen elkaar aan lopen, met hun buiken tegen elkaar bumpen en een High Five geven. Als ze dit doen zal de inhoud van hun levensmeters gelijk over hen verdeeld worden.

PUTOAMINEN

Älä ole huolissasi. Et vahingoidu pudotessasi. Joudut ainoastaan kerrosta alemmalle tasolle.

VOIMAN LAINAAMINEN

Jos kahden pelaajan pelissä jompikumpi pelaajista alkaa menettää elinvoimaa, toinen voi auttaa (antaa osan elinvoimastaan). Tämä käy päinsä siten että ToeJam ja Earl kävelevät toistensa päälle, tönivät toisiaan ja jakavat voimansa. Tämän jälkeen heidän elämänpylväänsä ovat samanlaiset.

Seeing Double (And other things you should know about the screens)

Split Screen

In a two-player game, if you're walking along with your partner and you go off in separate directions, the screen will split and you'll each get half a screen. The advantage to this is that you can cover more territory. But there are advantages to staying together too.

Doppelt sehen (und was Sie sonst noch über die Bildschirme wissen sollten)

Geteilter Bildschirm

Wenn Sie in einem 2-Spieler-Spiel zusammen mit dem Partner gehen und dann in verschiedene Richtungen abbiegen, wird der Bildschirm geteilt, und sie bekommen beide verschiedene Bildschirmhälften. Der Vorteil ist, daß Sie mehr Territorium decken können. Es hat aber auch Nachteile, alleine zu sein.

Vision double (Encore d'autres choses que vous devriez savoir au sujet des écrans)

Ecran divisé

Dans une partie à deux joueurs, si vous avancez avec votre partenaire puis allez dans des directions différentes, l'écran se divise et vous pouvez chacun avoir votre écran. L'avantage en est que vous pouvez couvrir plus de terrain. Mais il y a également des avantages à rester ensemble.

Viendo doble (Y otras cosas que deberás saber sobre las pantallas)

Pantalla partida

En el juego para dos jugadores, si estás andando con tu compañero y váis en direcciones separadas, la pantalla se dividirá y tendréis media pantalla cada uno. La ventaja de ello es que podréis cubrir más territorio, pero también hay ventajas si andáis juntos.

The Info Bar

'Yo. Whas' Up???' You can find out by checking out the Info Bar. Here's what's what.

Der Info-Balken

'Was ist los, Alter?' Das können Sie herausfinden, wenn Sie den Info-Balken prüfen. Hier wird folgendes angezeigt:

La barre d'informations

'Eh! Qu'est-ce qu'y-arrive???' Vous pouvez vous y retrouver en vérifiant la barre d'informations. Voici à quoi correspond chaque indication.

La barra de información

¿Cómo estamos?' Lo podrás averiguar comprobando la barra de información. Mira aquí lo que te indica:

Vista doppia (E altre cose da sapere sugli schermi)

Schermo sdoppiato

Nel gioco a due giocatori, se state camminando con il vostro compagno e andate in direzioni contrarie, lo schermo si divide e ognuno di voi avrà mezzo schermo a disposizione. Il vantaggio di questa azione è che potete coprire un territorio più vasto. Ma ci sono dei vantaggi anche nell'essere assieme.

Dubbelseende (och andra saker du borde veta om de olika sätten att se bildskärmen)

Delad skärm

Om ni går åt olika håll, när ni spelar i spelsättet för två spelare, kommer spelbilden att delas mitt itu och ni kommer då att spela på varsin halva. Fördelen är att ni kan täcka ett större område. Men det finns fördelar med att hålla ihop också.

Dubbel zien (En andere dingen die je nog zou moeten weten over de schermen)

Het scherm in tweeën delen

In het spel voor twee spelers, als je samen met je partner loopt en jullie gaan plots elk een eigen richting op, zal het scherm in tweeën gedeeld worden en krijgen jullie elk een half scherm. Het voordeel hiervan is dat je een groter gebied kunt doorzoeken. Maar het heeft ook voordelen als je bij elkaar blijft.

Nähdä kahtena (Ja muita asioita, joita sinun tulee tietää ruuduista)

Jaettu ruutu

Jos kahden pelaajan pelissä kuljet yhdessä partnerisi kanssa ja lähdet sitten omille teillesi, ruutu jakaantuu kahtia ja saatte molemmat puolet siitä. Tämän hyöty on se että saat enemmän tilaa. Mutta yhdessä kulkemisella on myös omat hyötynsä.

La barra di informazione

"Ehi, che cosa sta succedendo?" Potete saperlo controllando la barra di informazione. Ecco qui che cosa contiene:

Faktarutan

Hej, hur är läget??? Det kan du få reda på i den infällda faktarutan på bildskärmen. Här är en beskrivning av de olika mätarna i faktarutan:

De informatie balk

"Yo, wat is er aan de hand???" Hier kun je achter komen door de Informatie Balk te bekijken. Hieronder wordt aangegeven wat wat is.

Tietopylväs

"Hei, mitäs tämä on?" Löydät vastauksen tietopylväästä. Tässä on selitys.

1. Active Present
2. ToeJam's Rank
3. Life Bar
4. Level
5. Lives Left
6. Earl's Rank

When ToeJam or Earl get flattened or touched, they lose some of the life from their life bars. When they eat food, their life bar goes back up. If a life bar burns out all the way, a life is lost. (For more about losing, gaining and protecting lives, see *What a Life*, page 44.)

1. Aktives Geschenk
2. ToeJams Rang
3. Lebensbalken
4. Niveau
5. Restliche Leben
6. Earls Rang

Wenn ToeJam und Earl umgelegt oder verletzt werden, dann verlieren sie Leben von den Lebensbalken. Wenn sie etwas essen, wird der Lebensbalken wieder länger. Wenn ein Lebensbalken ganz verbraucht ist, ist ein Leben verloren. (Mehr über verlieren, gewinnen und schützen von Leben siehe *WAS FÜR EIN LEBEN*, Seiter 44.)

1. Cadeau actif
2. Classement de ToeJam
3. Barre de vie
4. Niveau
5. Vies restantes
6. Classement de Earl

Lorsque ToeJam ou Earl est à terre, leur barre de vie perd de sa puissance. Lorsqu'ils mangent, au contraire, elle augmente. Si leur barre de vie est épuisée complètement, ils perdent une vie. (Pour en savoir plus au sujet de la perte, du gain ou de la protection des forces vitales, voir *Quelle vie à* la page 44.)

1. Regalo activo
2. Rango de ToeJam
3. Barra de vida
4. Nivel
5. Vidas remanentes
6. Rango de Earl

Cuando ToeJam y Earl quedan aplastados o heridos, pierden algo de vida de sus barras de vida. Cuando comen, se recuperan sus barras de vida. Si se gasta toda la barra de vida, se perderá una vida. (Para saber más sobre la pérdida, ganancia y protección de las vidas consulta el aparato *Qué es una vida*, en la página 44.)

1. Regali attuali
2. Il grado di ToeJam
3. La barra di vita
4. Livello
5. Vite rimanenti
6. Il grado di Earl

Quando ToeJam o Earl vengono colpiti o pestati, essi perdono un pò della loro vita dalle barre di vita. Quando mangiano, le barre di vita ritornano a nemprs. Se una barra di vita si esaurisce completamente, avete perso una vita. (Per ulteriori dettagli sulla perdita ottenimento e protezione delle vite, vedere *Ma che vita"* pagina 45.)

1. Den aktivitets-present som används för ti fauet
2. ToeJams ranking
3. Livsmätare
4. Speletapp
5. Återstående spelfigurer
6. Earls ranking

När ToeJam eller Earl plattas till eller tar stryk förlorar de en bit av stapeln på sin livskraftsmätare. Stapeln på livskraftmätaren växer igen så fort de får någonting att äta. En spelfigur går åt varje gång livskraftmätaren når botten. (Läs under rubriken *"Sånt är livet"* på sid. 45 för att få veta mer om hur du förlorar tjänar och skyddar liv.)

1. Actief kado
2. ToeJam's stand
3. Levensmeter
4. Level
5. Resterende levens
6. Earl's stand

Als ToeJam of Earl kleingeslagen of geraakt worden, verliezen ze iets van hun leven uit hun levensmeter. Als ze voedse. eten, wordt hun levensmeter weer bijgevuld. Als een levensmeter helemaal leeg is, gaat er één leven verloren. (Voor meer informatie over het verliezen verdienen en beschermen van levens, kijk je bij *Wat een Leven* pagina 45.)

1. Tehokas lahja
2. ToeJamin asema
3. Elämänpylväs
4. Taso
5. Elinajat
6. Earlin asema

Kun ToeJam ja Earl iskeytyvät maahan niiden elämänpylväät pienenevät. Kun ne syövät elämänpylväs palenee. Jos elämänpylväs häviää kokonaan näkyvistä, elämä loppuu. (Katso elämän menetyksestä, saamisesta ja sen suojelemisesta kappaleesta *Mikä elämä* sivulta 45.)

Everybody Loves Presents

ToeJam and Earl are quickly finding out what a big deal presents are to Earthlings. And why they're so popular. But they're also finding out that you can't always judge a present by its wrapping paper. In fact, there are many presents that you'd be much better off leaving unopened. Or dropping altogether.

Alle mögen Geschenke

ToeJam und Earl finden schnell heraus, wie gerne die Erdlinge Geschenke mögen. Und warum sie so beliebt sind. Aber sie finden auch heraus, daß man ein Geschenk nicht nach der Verpackung beurteilen kann. Es gibt viele Geschenke, die man lieber unberührt, oder ganz schnell fallenlassen sollte.

Tout le monde aime les cadeaux

ToeJam et Earl ont vite fait de repérer ce que représentent les cadeaux aux terriens et pourquoi ils sont si populaires. Mais ils ont aussi vite fait de comprendre qu'il ne faut se méprendre en jugeant un cadeau d'après son emballage. En fait, il existe plein de cadeaux que vous feriez mieux de ne pas ouvrir ou de laisser tomber.

A todos les gustan los regalos

ToeJam y Earl se están dando cuenta con rapidez lo que representan los regalos a los terrestres. Y el por qué son tan populares. Pero también se dan cuenta de que no siempre puedes juzgar un regalo por su envoltura. De echo, hay muchos regalos que sería mejor no abrir. O si lo haces, sufre las consecuencias.

Opening and Dropping 'Em . . .

To pick up a present, just walk over it. It is automatically added to your Present List.

To view the Present List, press Button B. You can carry up to 16 presents — but you can only see 6 of them at a time. To see the rest of them, (if you have more than 6) hold the D-Button down.

To choose a present, highlight it using the D-Button.

Öffnen und Fallenlassen

Um ein Geschenk aufzuheben, einfach darüberlaufen. Es wird dann automatisch zur Geschenkliste hinzugefügt.

Um die Geschenkeliste zu sehen, drücken Sie Taste B. Sie können bis zu 16 Geschenke tragen — aber nur 6 davon zur Zeit sehen. Um die anderen zu sehen (wenn Sie mehr als 6 haben), halten Sie die Richtungstaste gedrückt.

Um ein Geschenk zu wählen, mit der Richtungstaste hervorheben.

Ouvrez-les ou lâchez-les . . .

Pour récupérer un cadeau, marchez tout simplement dessus. Il s'ajoute automatiquement à votre liste de cadeaux.

Pour jeter un coup d'oeil sur la liste de cadeaux, appuyez sur la touche B. Vous pouvez emporter un maximum de 16 cadeaux, mais ne pourrez en voir que 6 en même temps. Pour voir les autres, (si vous en possédez plus), maintenez enfoncée la touche D.

Pour choisir un cadeau, éclairez-le à aide de la touche D.

Para abrir y dejar un regalo

Para seleccionar un regalo, anda encima de mismo. Se añadirá automáticamente a tu lista de regalos.

Para ver la lista de regalos, presiona el botón B. Podrás llevar hasta 16 regalos, pero sólo podrás ver 6 regalos a la vez. Para ver el resto, (si tienes más de 6) mantén presionado el botón D.

Para seleccionar un regalo, destácalo con el botón D.

A tutti piacciono i regali

ToeJam e Earl stanno velocemente imparando che grande affare siano i regali per gli abitanti della terra E il perchè essi sono così popolari Ma stanno anche scoprendo che voi non potete sempre indovinare che cosa c è in un regalo guardando solo alla carta in cui è avvolto Infatti, ci sono molti regali che sarebbe meglio per voi lasciare chiusi O addirittura farli cadere

Alla älskar presenter

ToeJam och Earl är snart på det klara med hur viktiga presenter är i jordlingars liv, och varför Men de får också reda på att man inte skall döma presenter efter omslaget Det finns faktiskt en hel del presenter det vore bättre om du lät bli att öppna. Kanske ännu bättre att lämna dem ifrån sig helt

Iedereen houdt van kadootjes

ToeJam en Earl komen er al heel gauw achter hoe belangrijk kadootjes zijn voor de Aardbewoners. En waarom ze zo populair zijn Maar ze ontdekken ook dat je niet altijd kunt zien wat het kado is dat zich in het verpakkingspapier bevindt Eigenlijk zijn er veel kadootjes die je maar beter in hun verpakking kunt laten zitten Of laat ze maar gewoon helemaal vallen

Kaikki rakastavat lahjoja

ToeJam ja Earl havaitsevat hetkohta, miten paljon lahjat merkitsevät Maan asukkaille Ja miksi ne ovat niin suosittuja. Mutta he saavat selville myös sen että et voi aina arvostaa lahjaa sen käärepaperin perusteella Toslasassa on paljon lahjoja. jotka olisi parasta jättää kerrassaan avaamatta. Tai pudottaa pois het alkuunsa

Per aprirli e chiuderli

Per prendere un regalo, basta camminarci sopra Viene automaticamente addizionato alla vostra lista dei regali

Per vedere la lista dei regali, premere il tasto B. Potete portare fino a 16 regali — ma potete vederne solo 6 alla volta. Per vedere il resto. (se ne avete più di 6) tenete premuto il tasto D

Per scegliere un regalo, evidenziarlo usando il tasto D

Att öppna eller lämna ifrån sig paket...

Gå helt enkelt på ett paket för att öppna det Presenten läggs automatiskt till din presentlista PRESENT LIST

Tryck på knapp B för att se din presentlista. Du kan bära med dig upp till sexton paket, men du kan bara se sex av dem åt gången Vicka styrkulan D, och håll kvar, för att se resten av presenterna (om du har fler än sex)

Vicka styrkulan D för att välja och lysa upp en present på listan

Ze openen en laten vallen

Om een kadootje op te rapen, loop je er gewoon overheen. Het wordt dan automatisch toegevoegd aan je Kado Lijst

Om de Kado Lijst te bekijken, druk je op Toets B. Je kunt maximaal 16 kado's dragen, maar je kunt er maar 6 tegelijk zien Om de rest hiervan te bekijken (als je er meer dan 6 hebt), houd je de R-toets ingedrukt naar beneden

Om een kadootje uit te kiezen, laat je deze oplichten door de R-toets gebruiken.

Lahjojen avaaminen ja hylkääminen

Jos haluat ottaa lahjan, kävele yksinkertaisesti sen yli. Se siirtyy näin automaattisesti lahjaluettelooosi

Kun haluat katsoa lahjaluetteloa. paina painiketta B. Voit kuljettaa mukanasi korkeintaan 16 lahjaa — mutta voit nähdä niistä kerralla a noastaan 6 Jos haluat nähdä loputkin lahjat, (jos sinulla on niitä enemmän kuin 6) pidä D-painike alhaalla

Kun valitset lahjaa tuo se esiin D-painikkeella.

To open a selected present, press Button A.

To drop a selected present, press Button C when in the Presents List This toggles you between "Drop" and ' Open. ' Select a presenl to drop just as you'd select one lo open.

Note: To give a present to your partner, just drop it. And let your partner pick it up

Um ein gewähltes Geschenk zu öffnen. die Taste A drücken.

Um ein Geschenk fallenzulassen, C in der Geschenkliste drucken. Dadurch wird zwischen "Fallenlassen" und "Öffnen" umgeschaltet Ein Geschenk zum Fallenlassen genauso wählen wie eins zum Öffnen.

Hinweis: Um dem Partner ein Geschenk zu geben, einfach fallenlassen Der Partner kann es dann aufheben.

Pour ouvrir un cadeau choisi, appuyez sur la touche A.

Pour faire tomber un cadeau sélectionné, appuyez sur la touche C en presence de la liste des cadeaux Vous passez alors de "Drop ' (Lâcher) à "Open" (Ouvrir). Choisissez un cadeau à faire tomber après en avoir choisi un à ouvrir

Remarque: Si vous voulez donner un cadeau à votre partenaire de jeu laissez-le tout simplement tomber el laissez votre compagnon le ramasser

Para abrir un regalo, presiona el botón A.

Para dejar un regalo seleccionado, presiona el botón C cuando estés en la lista de regalos Esto de cambiará entre "Drop (dejar) y "Open ' (abrir) Selecciona un regalo para dejarlo del mismo modo que seleccionas un regalo para abrirlo

Nota: Para darle un regalo a tu compañero, deja el regalo. y deja que lo tome el compañero.

Presents Screen

In a two-player game, you each have your own Presents Screen. In a one-player game. there s just one

In addition to seeing all your presents, you can find out other valuable bits of information here Like how many bucks you ve collected, how many points you ve earned and more.

Geschenkebildschirm

In einem 2-Spieler-Spiel hat jeder von Ihnen seine eigene Geschenkeliste In einem 1-Spieler Spiel gibt es nur eine.

Außer der Geschenkanzeige gibt es hier noch mehr wichtige Informationen. Zum Beispiel wie viele Dollars Sie gesammelt haben wie viele Punkte Sie haben und mehr

Ecran de cadeaux

Dans une partie à deux joueurs, chacun a son écran de cadeaux Dans la partie à un seul joueur il n'y en a qu'un.

Vous pouvez voir vos cadeaux mais en plus, vous pouvez trouver une quantité d'autres informations intéressantes comme par exemple combien de fric vous avez amassé, combien de points récoltés et bien d'autres choses.

Pantalla de regalos

En el juego para dos jugadores, cada uno tendrá su propia pantalla de regalos En el juego para un jugador, sólo habrá una.

Además de ver todos los regalos podrás encontrar otras informaciones, como por ejemplo cuánto dinero has reunido, cuántos puntos has ganado, y más.

Per aprire un regalo selezionato, premete il tasto A.

Per fare cadere un regalo selezionato, premete il tasto C quando siete nella lista dei regali. Questo vi fa passare tra "Drop" e "Open". Selezionate un regalo da fare cadere così come avete fatto per selezionarne uno da aprire.

Nota: Per dare un regalo a un vostro compagno, lasciatelo cadere E fate in modo che il vostro compagno lo prenda.

Tryck på knapp A för att välja ett upplyst val.

Tryck på knapp C, när du befinner dig på presentlistan PRESENT LIST när du vill göra dig av med det upplysta valet (presenten) på presentlistan. Du kan välja mellan att göra dig av med DROP eller öppna OPEN den upplysta presenten på listan.

OBS! När du vill ge en present till din partner behöver du bara släppa den DROP och låta din partner plocka upp den.

Om een uitgekozen kado te openen, druk je op Toets A.

Om een uitgekozen kado te laten vallen, druk je op Toets C als je de Kado Lijst voor je ziet. Hierdoor kun je overschakelen van "DROP" (laten vallen) naar "OPEN" en omgekeerd. Kies een kado uit dat je wilt laten vallen, op dezelfde manier als je er één uitkiest om open te maken.

Let op: Om een kado aan je partner te geven, laat je deze gewoon vallen. En dan laat je het oprapen door je partner.

Valittu lahja avataan painamalla painiketta A.

Valittu lahja hylätään (pudotelaan) painamalla painiketta C lahjalistan kohdalla. Voit valita sanan "Pudottaa" tai "Avata". Valitse pudotettava lahja aivan kuten valitset avattavan lahjan.

Huom: Kun haluat antaa lahjan partnerillesi, yksinkertaisesti pudota se. Ja anna hänen itsensä nostaa se.

Schermo dei regali

Nel gioco a due giocatori, ognuno ha il proprio schermo dei regali. Nel gioco a un giocatore, ce n'è solo uno.

Oltre a vedere tutti i vostri regali, qui potete scoprire anche delle informazioni interessanti. Per esempio, quanti dollari avete ottenuto, quanti punti avete guadagnato e altro.

Presentlistan PRESENT

Varje spelare har sin egen presentlista när ni spelar i spelsättet för två spelare. Det finns bara en när du spelar ensam.

Förutom möjligheten att ta dig en titt på de presenter du samlat kan du även få en hel del annan värdefull information på den här menyn, som t.ex. hur mycket pengar du samlat, hur många poäng du har och annat.

Kado scherm

In het spel voor twee spelers, hebben jullie elk je eigen Kado Scherm. In het spel voor één speler is er maar één.

Behalve dat je al je kado's hier kunt zien, kun je hier ook nog andere waardevolle informatie vinden. Bijvoorbeeld hoeveel dollars je verdiend hebt, hoeveel punten je al hebt en nog meer.

Lahjaruutu

Kahden pelaajan pelissä molemmilla pelaajilla on oma lahjaruutunsa. Yhden pelaajan pelissä on yksi lahjaruutu.

Sen lisäksi että voit nähdä kaikki lahjasi, saat ruudusta monta muuta tärkeää tietoa. Esimerkiksi kuinka monta dollaria olet kerännyt, kuinka monta pistettä sinulla on ja niin edelleen.

Here s the rap on the Presents Screen

1 Present
2 Bucks
3 Life
4 Rank
5 Lives
6 Points
7 Presents

Hier ist die Spielgeschichte auf dem Geschenkeschirmbild

1 Geschenk
2 Dollars
3 Leben
4 Rang
5 Leben
6 Punkte
7 Geschenke

Voici ou taper sur l'écran des cadeaux

1 Cadeau
2 Sous
3 Vie
4 Classement
5 Vies
6 Points
7 Cadeaux

Aquí tienes una representación de la pantalla de regalos.

1 Regalo
2 Dinero
3 Vida
4 Rango
5 Vidas
6 Puntos
7 Regalos

Map Screen

The map screen shows you where you ve been. Panels turn over as you explore each area (or when you answer the phone). You can use the map to look for major items — like the elevator and ship pieces — or to find the road

8 ToeJam

9 Earl

10 Elevator

Landkartenbildschirm

Hier sehen Sie, wo Sie schon waren. Platten werden umgedreht, während Sie jedes Gebiet erkunden (oder wenn Sie am Telefon antworten). Sie können auf der Karte wichtige Artikel suchen — wie den Fahrstuhl oder Raumschiffteile — oder versuchen, die Straße zu finden.

8 ToeJam

9 Earl

10 Fahrstuhl

Ecran-carte

L'écran-carte vous indique le chemin parcouru. Les panneaux changent après chaque zone explorée (ou si vous répondu au telephone). Vous pouvez utiliser l'écran pour rechercher les objets principaux — par exemple l'ascenseur ou des pièces du vaisseau — ou pour trouver votre chemin.

8 ToeJam

9 Earl

Ascenseur

Pantalla del mapa

La pantalla del mapa te muestra dónde estás. Los paneles se cambian a medida que exploras acada área (o cuando tú contestas al teléfono). Podrás utilizar el mapa para buscar importantes objetos, como el ascensor y las piezas de la nave espacial, o para encontrar la carretera

8 ToeJam

9 Earl

10 Ascensor

Ecco uno schema dello schermo dei regali

1 Regalo
2 Dollari
3 Vita
4 Rango
5 Vite
6 Punti
7 Regali

Det här får du reda på, på presentlistan

1 Presentsymboler
2 Pengar
3 Livsmätare
4 Ranking
5 Antal återstående spelfigurer (extraliv)
6 Poäng
7 Presentsymboler

Dit zie je op het Kado Scherm

1 Kado
2 Dollars
3 Leven
4 Stand
5 Levens
6 Punten
7 Kado's

Tässä ovat lahjaruudun merkinnät

1 Lahja
2 Dollarit
3 Elämä
4 Asema
5 Elinajat
6 Pisteet
7 Lahjat

Schermo della mappa

Lo schermo della mappa vi mostra luoghi dove siete stati. I pannelli si spengono quando avete esplorato un area (o quando rispondete al telefono). Potete usare la mappa per guardare gli elementi più rilevanti — come l'ascensore e i pezzi dell'astronave — o per trovare la strada

8 ToeJam

9 Earl

10 Ascensore

Kartbilden MAP

På kartan kan du se var du varit. De olika bitarna av kartan vänds upp allt eftersom du utforskar varje område (eller när du svarar i telefon). Du kan använda kartan till att hitta viktiga saker, så som rymdskeppsbitar eller hissar, eller för att hitta vägen

8 ToeJam

9 Earl

10 Hiss

Kaart scherm

Het Kaart Scherm laat zien waar je geweest bent. Als je een gebied verkent (of de telefoon opneemt) verandert er iets op de kaart. Je kunt de kaart gebruiken om grote voorwerpen op te sporen — zoals de lift en onderdelen van het ruimteschip — of om de juiste weg te vinden

8 ToeJam

9 Earl

10 Lift

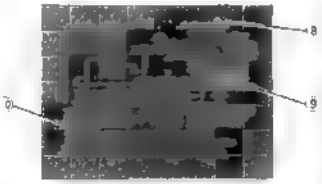
Karttaruutu

Karttaruutu näyttää missä olet ollut. Se näil kaatuvat tutkiessasi eri alueita (ta, kun vastaat puhelimeen). Voit käyttää karttaa isompien kohteiden — kuten hissin tai aluksen osien — etsimiseen tai tien löytämiseen

8 ToeJam

9 Earl

10 Hissi



Identifying 'Em . . .

All presents start out unidentified. These will have question marks next to them. Once you use a present (eg. a red one), that kind of present will always be identified. Identical presents will always have the same things inside them for a given game. This all changes when you start a new game.

One type of present is black with a big yellow question mark on it. These are Mystery Presents and always have something random inside them.

The Wiseman can identify presents for you. He's the one in the carrot suit. To get him to identify a present, just walk up to him and pay him two bucks. It's best to have the Wiseman identify mystery presents, since there's no other way of finding out what's inside.

Geschenke identifizieren

Alle Geschenke sind zunächst nicht gekennzeichnet, und sind stattdessen von einem Fragezeichen begleitet. Wenn Sie ein Geschenk verwenden (z.B. ein rotes), ist diese Art von Geschenk immer identifiziert. Identische Geschenke haben für den gleichen Namen immer den gleichen Inhalt. Das alles ändert sich, wenn Sie ein neues Spiel anfangen.

Eine Art von Geschenk ist schwarz, mit einem gelben Fragezeichen darauf. Dies sind Geheimnis-Geschenke, und der Inhalt ist immer eine Überraschung.

Der Weise Mann kann die Geschenke identifizieren. Er trägt den Mohrrübenanzug. Wenn er ein Geschenk identifizieren soll, dann müssen Sie ihm zwei Dollar geben. Man sollte, wenn möglich, die Geschenke vom Weisen Mann identifieren lassen, denn es gibt keine andere Möglichkeit, um herauszufinden, was darin ist.

Identifiez-les . . .

Tous les cadeaux ne sont pas identifiables au début. Il y a des points d'interrogation à leur suite. Lorsque vous utilisez un cadeau (par ex. un rouge), ce type de cadeau sera toujours identifiable. La même sorte de cadeau cachera toujours la même chose à l'inténeur, au cours d'une partie. Mais ils changent tous, lorsque vous commencez une nouvelle partie.

Il existe un type de cadeau noir avec un gros point d'interrogation jaune dessus. Ce sont des cadeaux surprises ayant toujours quelque chose de différent à l'inténeur.

Le Sage peut vous aider à identifier des cadeaux. C'est le type en costume carotte. Pour lui faire identifier un cadeau, allez vers lui et donnez-lui deux sous. Comme il n'existe pas d'autre moyen de savoir ce qui se trouve à l'inténeur, laissez-le identifier les cadeaux surprises, c'est ce qu'il a de mieux à faire.

Identifícalos

Todos los regalos están al principio inidentificados. Tendrán signos de interrogación al lado. Una vez han utilizado un regalo (por ejemplo uno rojo) este tipo de regalo siempre se identificará. Los regalos idénticos tendrán siempre las mismas cosas dentro para un juego dado. Todo esto cambia cuando se empieza un juego nuevo.

Un tipo de regalos es negro con un gran signo de interrogación amarillo. Estos son los Regalos Misteriosos y siempre tienen algo diferente dentro.

El sabio podrá identificar los regalos para tí. Él es el que va vestido de zanahoria. Para que te identifique un regalo, anda hacia él y págale dos dólares. Es mejor que el sabio te identifique los regalos misteriosos porque no hay otro modo de saber lo que son.

Per identificarli

Tutti i regali all'inizio non sono identificati. Questi avranno dei punti di domanda accanto. Quando usate un regalo (ad esempio quello rosso), quel regalo sarà identificato da quel momento. Regali uguali contengono all interno sempre le stesse cose. Cambiano tutti quando cominciate un gioco nuovo

Un tipo di regalo è nero con un grande punto di domanda giallo sopra. Questi sono i regali misteriosi e contengono sempre qualcosa di diverso dentro.

Il saggio può identificare i regali per voi. È quello in abito da carota. Per farlo identificare un regalo, andate da lui e pagategli due dollari. È meglio che facciate identificare gli oggetti dal saggio anche perchè non ci sono altri modi per farlo

Att lära känna presenterna

Ingen vet vad som finns de olika paketen i spelets början och de har alla ett frågetecken efter sig. När du väl öppnat ett slags present (t.ex ett rött paket) är det paketets innehåll avslöjat för alltid. Likadana paket innehåller alltid samma saker. Det ändras igen när du börjar om spelet på nytt

Det finns ett slags paket som är svart med ett gult frågetecken på. Det här är mystiska presenter, det är alltid slumpen som avgör vad som finns inuti dem.

Den vise mannen kan hjälpa dig att ta reda på vad som finns inuti de mystiska presenterna. Det är han som är killen i morotskostymen. Allt du behöver göra för att få honom att tala om vad som finns paketet är att gå fram till honom och ge honom två dollar. Det är lika bra att låta den vise mannen ta reda på vad som finns inuti de mystiska paketen det finns inget annat sätt

Ze identificeren

De inhoud van alle kadootjes is in het begin altijd onbekend. Hier zullen vraagtekens naast staan. Zodra je een kado gebruikt hebt (bijvoorbeeld een rode), is dat soort kado bekend geworden. Kado's die er hetzelfde uitzien bevatten ook dezelfde dingen in een bepaald spel. Dit verandert allemaal wanneer je aan een nieuw spel begint

Er is een soort kado dat zwart is met een groot geel vraagteken erop. Dit zijn de Mysterie Kado's en deze bevatten allemaal wat anders

De Wiseman kan kadootjes voor je identificeren. Hij draagt een wortellspak. Om hem een kado te laten identificeren moet je gewoon tegen hem opiopen en hem twee dollars betalen. Het is het beste om hem te gebruiken bij Mysterie Kado's omdat er geen andere manier is om er achter te komen wat er in zo'n pakje zit.

Lahjojen tunnistaminen. . .

Kaikki lahjat ovat aluksi nimeltömiä. Niiden vieressä on kysymysmerkit. Jos kerran käytät lahjaa (esim. punaista), sentapainen lahja on aina tunnistettavissa. Samannäköisten lahjojen sisältö on aina sama. Tilanne kuitenkin muuttuu uuden pelin alkaessa

Yksi lahjatyyppi on musta laatikko, jonka päällä on iso keltainen kysymysmerkki. Nämä ovat ns. mysteerisiä lahjoja ja niiden sisältö aina yllättävä

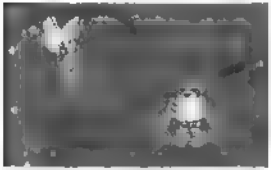
Viisas mies pystyy tunnistamaan lahjat. Hänen pukunsa on oranssinvärinen. Jos haluat hänen tunnistavan lahjan, kävele hänen luokseen ja maksa kaksi dollaria. On parasta antaa Viisaan miehen tunnistaa mysteeriset lahjat, sillä ei ole muuta keinoa saada tietää niiden sisältöä

Sharing 'Em

If a present is good for one of you, it's even better for both of you. So in two player games, you'll get farther by sharing good presents. The way to do this is for both of you to be in the same screen when the present is opened.

How Presents Work...

Whenever a present is opened, something will happen. Sometimes it is a single event (eg. eat food or a decoy appears etc.). And sometimes it is something that lasts for awhile (eg. spring shoes or a rain cloud). Some of these timed presents are "Action Presents." They let you do some activity for a while.



Geschenke teilen

Wenn ein Geschenk gut für Sie ist, dann ist es noch besser für beide. In 2-Spieler Spielen kommen Sie weiter, wenn Sie Geschenke teilen. Um das zu tun, müssen Sie im gleichen Bildschirm sein, wenn das Geschenk geöffnet wird.

Was erreicht man mit Geschenken...

Wenn ein Geschenk geöffnet wird, passiert etwas. Manchmal nur ein kleines Ereignis (z.B. Essen oder ein Artike erscheint), und manchmal etwas mit längeren Folgen (z.B. Federschuhe oder eine Regenwolke). Einige der letzteren sind "Action-Geschenke". Diese verleihen für eine gewisse Zeit bestimmte Fähigkeiten.

Partagez-les

Si un cadeau peut être utile à l'un d'entre vous seulement, c'est encore mieux si vous les possédez tous les deux. Ainsi dans la partie à deux joueurs, on avance plus vite en partageant les bons cadeaux. Pour y parvenir, il faut être dans le même écran lorsque le cadeau est ouvert.

Comment les cadeaux fonctionnent...

Chaque fois qu'un cadeau est ouvert, quelque chose arrive. Ça peut-être un événement unique (par ex. de la nourriture ou un appât). Quelque fois ça dure plus longtemps (par ex. les chaussures de saut ou un nuage chargé de pluie). Quelques uns de ces cadeaux temporaires sont des "Cadeaux actifs" ils vous poussent à certaines activités pendant un certain temps.

Compartición de regalos

Si un regalo es bueno para uno de vosotros, será mejor para los dos. Por lo tanto, en juegos para dos jugadores, irás mejor si el uno comparte los buenos regalos con el otro. La forma de hacerlo para los dos es estando en la misma pantalla cuando se abre el regalo.

Cómo funcionan los regalos...

Siempre que se abre un regalo pasa algo. Hay veces que pasa una sola cosa (por ejemplo, aparecen comestibles o un reclamo, etc. Otras veces es algo que dura cierto tiempo (por ejemplos, zapatos de resortes o nube de lluvia). Algunos de estos regalos que duran tiempo son "regalos de acción". Te permiten realizar alguna actividad durante cierto tiempo.

Per dividerli

Se un regalo è una cosa buona per voi, è anche meglio per tutti e due. Nel gioco a due giocatori è meglio dividere i vostri regali. Potete fare questo quando vi trovate in due sullo stesso schermo nel momento in cui viene aperto un regalo.

Att dela presenter

Om en present är nyttig för dig är den ännu nyttigare för er båda. Ni kommer längre i spelsättet för två spelare om ni delar på bra presenter. Allt ni behöver göra är att befinna er i samma spelbild när ni öppnar en present för att dela den.

Ze delen

Als een kado goed voor jou is, is het nog beter voor jullie samen. Dus in het spel voor twee spelers kom je verder als je de goede kado's samen deelt. Dit kun je doen door beiden op hetzelfde scherm te zijn als het kado geopend wordt.

Lahjojen jakaminen keskenänne...

Jos jokin lahja on hyvä sinulle, se on vielä parempi teille molemmille. Kahden pelaajan pelissä pääsette molemmat pidemmälle, jos jaatte hyvät lahjat keskenänne. Tämän mahdollistamiseksi teidän täytyy molempien olla samassa ruudussa silloin kun lahja avataan.

Come usare i regali

Quando si apre un regalo succede qualcosa. Alcune volte succede solo una cosa (es. mangiare qualcosa o appare un segnale ecc.). Mentre altre volte c'è qualcosa di cui effetto dura più a lungo (es. le scarpe a molla o l'impermeabile). Alcuni di questi regali sono "regali d'azione". Essi ti permettono di compiere una qualche azione per un po' di tempo.

Vad presenterna har för nytta...

Någonting händer varje gång ett paket öppnas. Ibland händer det på en gång (t.ex. du äter mat, något lockbete visar sig el. dyl.) och ibland räcker sakerna inuti lite längre (t.ex. fläderskor eller ett regnmoln). En del av presenterna kallas aktivitets-presenter. De låter dig göra något speciellt för ett litet tag.

Hoe kado's werken...

Altijd als er een kado geopend wordt, gebeurt er iets. Soms is het één enkele gebeurtenis (bijvoorbeeld er verschijnt voedsel of een valstrik) en soms is het iets wat een tijdje duurt (bijvoorbeeld springschoenen of een regenwolk). Sommige van deze kado's zijn "Actie-kado's". Ze laten je gedurende enige tijd een activiteit uitvoeren.

Kuinka lahjat toimivat...

Joka kerta kun lahja avataan, tapahtuu jotakin. Joskus se on yksinkertainen tapahtuma (esim. syödään ruokaa tai ilmestyy ansa jne). Toisinaan tapahtuu laaja jotakin pitempikestoista (esim. jousikengät tai sadepilvi). Jotkut näistä ajallisista lahjoista ovat "toimintalahjoja". Niiden ansiosta voit tehdä jotakin hetken ajan.

The Action Presents are:

Spring Shoes — Press Button A and push in a direction to do a big jump. The longer you hold it down the farther the jump.

Icarus Wings — When you are *standing still* press Button A repeatedly to flap. Use the D-Button for control.

Tomatoes — Press Button A to throw in the direction you are facing.

Slingshot — Same as the Tomatoes except it shoots faster and farther.

Rocket Skates — Press Button A to crouch. Let go to catch some air. This will only work when you are over land. You cannot turn when you are in the air, so be careful.

Super Hi-Tops — Hold Button A down to run. When you are running, you will leap if you hit an edge.

Innertube — Use the Directional Button to move. Button A does nothing.

Die Action-Geschenke sind:

Federschuhe — Drucken Sie Taste A und dann eine Richtungstaste, um einen großen Sprung zu machen. Je länger die Taste gedrückt gehalten wird, desto weiter der Sprung.

Ikarus-Flügel — Wenn Sie *stehen* drucken Sie die Taste A, um mit den Flügeln zu schlagen. Gesteuert wird mit der Richtungstaste.

Tomaten — Drucken Sie Taste A, um Tomaten in die Richtung zu werfen, in die Sie blicken.

Zwille — Wie Tomaten, nur können Sie weiter und schneller schießen.

Raketenrollschuhe — Drucken Sie Taste A, um in die Hocke zu gehen. Dann lassen Sie los, um Luft zu holen. Das funktioniert nur, wenn Sie auf dem Boden sind. In der Luft können Sie nicht steuern, also aufgepaßt!

Super-Laufschuhe — Halten Sie Taste A zum Laufen gedrückt. Wenn Sie laufen, springen Sie, wenn Sie an eine Kante kommen.

Innenröhre — Mit der Richtungstaste steuern. Taste A ist wirkungslos.

Les présents actifs sont:

Les chaussures de saut — Appuyez sur la touche A et poussez dans une direction pour faire un saut de géant. Plus vous maintiendrez la touche enfoncée d'autant plus long sera le saut.

Les ailes d'Icare — Quand vous *êtes immobile*, appuyez sur la touche A à plusieurs reprises pour les faire battre. Utilisez la touche D pour contrôler la direction.

Les tomates — Appuyez sur la touche A pour les lancer en face de vous.

Le lance-pierres — Comme les tomates, mais les tirs sont plus rapides et portent plus loin.

Skates-fusées — Appuyez sur la touche A pour vous accroupir. Relâchez — la pour reprendre votre souffle. ça ne marche que lorsque vous êtes à terre. Vous ne pouvez pas manœuvrer en l'air, alors faites bien attention.

Super Hi-tops — Maintenez enfoncée la touche A pour courir. Vous ferez un saut en courant, si vous atteignez un bord.

Tube — Utilisez la touche de direction pour bouger. La touche A n'agit pas.

Los regalos de acción son:

Zapatos de resortes — Presiona el botón A y presiona una dirección para dar un gran salto. Cuánto más tiempo lo tengas presionado, mayor será el salto.

Alas de Icarus — Cuando estés *parado*, presiona el botón A repetidamente para mover las alas. Emplea el botón D para el control.

Tomates — Presiona el botón A para lanzar en la dirección en la que estés encarado.

Honda — Igual que los tomates, con la diferencia de que dispara más rápido y más lejos.

Patines de propulsión a chorro — Presiona el botón A para patinar. Suéltalo para descansar. Esto sólo funciona cuando lo usas encima de la tierra. No se puede utilizar en el aire, por lo que habrá que ir con cuidado.

Superalzadores — Mantén presionado el botón A para correr. Cuando estés corriendo, saltarán si golpeas una esquina.

Tubo interior — Emplea el botón direccional para moverte. El botón A no hace nada.

I regali d'azione sono:

Scarpe a molla — Premete il tasto A e premete in una direzione per fare un grande salto. Più a lungo si tiene premuto il tasto più in alto salterete

Le ali di Icaro — Quando siete in aria premete il tasto A ripetutamente per sbattere le ali. Usate il tasto D per controllare il volo

Pomodori — Premete il tasto A per lanciarli nella direzione in cui state guardando

Fionda — Sono usati allo stesso modo dei pomodori, ma possono essere lanciati più velocemente e lontano

Skate a razzo — Premete il tasto A per rannicchiarvi. Forza, andate a prendere un pò d'aria. Questo funziona solo quando siete sopra la terra. Fate attenzione perchè non potete girare quando vi trovate per aria

Super Hi-Top — Tenete il tasto A premuto per correre. Quando state correndo, potete saltare se c'è un ostacolo

La camera d'aria — Usate il tasto di direzione per muovervi. Il tasto A non serve

Aktivitets-presenterna är:

Fjäderskor — Tryck på knapp A och vicka styrkulan D åt ett håll för att ta ett långt språng. Ju längre du håller knappen nere, desto längre blir språnget

Ikarus vingar — Från stillastående, tryck upprepade gånger på knapp A för att flaxa med vingarna. Använd styrkulan D för att bestämma riktningen

Tomater — Tryck på knapp A för att kasta en tomat åt det håll du står vänd

Slängskott — Fungerar på samma sätt som tomaterna, bara fortare och längre

Raketskor — Tryck på knapp A för att huka dig och släpp upp igen när du vill få lite andrum. Raketskorna funkar bara på land. Du kan inte vända mitt i luften — så var försiktig

Super Hi-tops — Tryck på knapp A och håll kvar för att springa. Du hoppar automatiskt när du kommer till en kant medan du springer

Transportrännor — Använd styrkulan D för att styra dina rörelser. Knappen A har ingen funktion här

De actie kado's zijn:

Springschoenen — Druk op Toets A en druk in een bepaalde richting om een grote sprong te maken. Hoe langer je deze ingedrukt houdt, hoe verder de sprong zal zijn.

Icarus vleugels — Als je *still staat* druk je op herhaaldelijk op Toets A om met je vleugels te fladderen. Gebruik de R-toets om de richting aan te geven.

Tomaten — Druk op Toets A om in de richting te gooien waar je naar kijk

Katapult — Hetzelfde als de tomaten, alleen zijn de schoten hier sneller en verder

Raket schaatsen — Druk op Toets A om te starten. Vlieg de lucht in! Dit werkt alleen als je op het land bent. Je kunt niet keren als je in de lucht bent, dus wees voorzichtig.

Super schoenen — Houd Toets A ingedrukt om te rennen. Als je aan het rennen bent, spring je als je aan een afgrond komt

Binnenband — Gebruik de R-toets om te bewegen. Toets A doet hier niets.

Toimintalahjoja ovat:

Jousikengät — Paina painiketta A ja työnnä suuntaan, johon haluat hypätä. Mitä kauemmin pidät painiketta alhaalla, sitä pidempi on hyppy

Ikaroksen siivet — *Siivet heiluvat* jos hiljaa seisoessasi painat painiketta A toistuvasti. Tee säädöt D-painikkeella

Tomaatit — Painiketta A painamalla tomaatit lentävät suuntaan johon katsot

Ritsa — Sama kuin tomaattien kanssa paitsi että se lentää nopeammin ja kauemmaksi

Rakettiluistimet — Voit kyyristyä painamalla painiketta A. Ota henkeä. Tämä onnistuu ainoastaan maalla. Et voi kääntyä ilmassa, joten ole varovainen

Superhypyt — Pääset juoksemaan pitämällä painiketta A alhaalla. Jos juostessasi törmäät kulmaan, pystyt hyppäämään

Sisärengas — Voit liikuttaa sitä suuntapainikkeella

Rosebushes — Press Button A to drop Rose Seeds. You should be moving when you do this or the rose bush will 'ouch' you when it grows. Only one rose bush can be present at a time. They do not grow on sand or road. These can be used to block baddies when they are chasing you.

If one Action Present is still going when another one is opened, the new one will take the old one's place. If you want to open one without affecting the other player move away from them until the screen splits and then open it.

When an Action Present is opened a tiny picture of the present will appear in the info bar for as long as the present is active. When the time is about to run out this picture will flash. Just before it runs out the picture will flash very quickly.

Sorry: You can't 'sneak' when an action present is active.

Rosenbüsche — Drücken Sie Taste A, um Rosensamen fallen zu lassen. Sie sollten sich bewegen wenn das geschieht, denn sonst können Sie schmerzhaft daran erinnert werden, daß eine Rose Dornen hat. Nur ein Rosenbusch kann zur Zeit vorhanden sein. Die Büsche wachsen nicht auf Sand oder auf Straßen. Sie können dazu verwendet werden, um Bösewichter zu bremsen, die Sie verfolgen.

Wenn ein Action-Geschenk gerade aktiv ist, während ein anderes geöffnet wird, dann tritt das neue an die Stelle des alten. Wenn Sie eines öffnen wollen, ohne den Partner zu beeinflussen, dann bewegen Sie sich soweit weg, daß sich der Bildschirm teilt und öffnen es danach.

Wenn ein Action-Geschenk geöffnet wird, erscheint ein winziges Bild des Geschenkes im Info-Balken, solange das Geschenk aktiv ist. Kurz bevor es abläuft, blinkt das Bild schnell.

Schade: Sie können nicht 'schleichen', wenn ein Action-Geschenk aktiv ist.

Buissons de roses — Appuyez sur la touche A pour faire tomber des graines de rose. Il faut bouger quand vous semez, sinon le buisson de roses vous agrippera en poussant. Deux buissons ne peuvent apparaître en même temps. Ils ne poussent ni sur le sable ni sur la route mais ils peuvent être utilisés pour bloquer les méchants, quand ils sont à votre poursuite.

Si un cadeau actif fonctionne encore lorsqu'un nouveau est ouvert, il est remplacé par celui-ci. Si vous voulez en ouvrir un sans qu'il agisse sur l'écran de votre partenaire, retirez-le jusqu'à ce que l'écran se divise, puis ouvrez-le.

Lorsqu'un cadeau actif est ouvert une petite représentation imagée de celui-ci apparaît sur la barre-informations tant que ce cadeau agit. Avant qu'il ne cesse d'agir, cette image clignote. Elle clignote très vite avant que le cadeau disparaisse.

Au fait: Vous ne pouvez pas vous faufiler quand un cadeau est actif.

Rosales — Presiona el botón A para sembrar rosales. Deberás hacerlo sin parar porque los rosales te 'tocarán' cuando crezcan. Sólo podrá haber presente un rosal cada vez. No crecen encima de arena ni en la carretera. Podrán utilizarse para bloquear a los folloneros cuando te estén persiguiendo.

Si hay un regalo de acción todavía activado mientras se abre otro, el nuevo reemplazará al que estaba activado. Si deseas abrir uno sin afectar al otro jugador aparártate de él hasta que se divida la pantalla, y ábrelo entonces.

Cuando se abre un regalo de acción, aparecerá una pequeña imagen del regalo en la barra de información mientras el regalo esté activado. Cuando le venza el tiempo, parpadeará su imagen. Antes de terminarse, la imagen parpadeará con mucha rapidez.

Perdón: No podrás 'serpentear' cuando un regalo de acción esté activado.

Cespugli di rose — Premete il tasto A per fare cadere semi di rosa. Dovete mantenervi in movimento finché fate questo perché i cespugli di rose vi imprigioneranno quando crescono. Vi può essere regalato solo un cespuglio di rose alla volta. Le piante non crescono sulla sabbia o strada. Possono essere usate per fermare i malvagi quando vi inseguono.

Se un regalo di azione è ancora in funzione quando ne viene aperto un altro, quello nuovo prende il posto di quello vecchio. Se volete aprirne uno senza che questo influenzi la situazione dell'altro giocatore, andate lontano fino a quando lo schermo si divide in due e quindi apritelo.

Quando viene aperto un regalo di azione, un'immagine scura del regalo appare sulla barra di informazione fino a quando l'effetto del regalo resta attivo. Quando il tempo sta per finire, l'immagine lampeggia. Proprio prima che l'effetto finisca, l'immagine lampeggerà molto velocemente.

Scusateci: Non potete strisciare quando un regalo di azione è in funzione.

Rosenbuskar — Tryck på knapp A för att plantera rosenbuskar. Du måste hålla dig rörelse medan du gör det om du vill undvika att bli riven av dem när de börjar växa. Bara en rosenbuske kan växa åt gången. De växer inte i sand eller på vägar. Du kan använda rosenbuskarna till att spärra vägen för dina fiender när de jagar dig.

När du öppnar en aktivitets-present kommer den nya presenten att ta över från den du hade. Ta dig bort från din medspelare, tills ni hamnat på varsin bildhalva, när du vill öppna en present utan att förstöra för din medspelare.

En pytteliten bild på aktivitets-presenten visas faktarutan efter att den öppnats, så länge som presenten används. Bilden börjar blinka när tiden för att använda presenten håller på att gå ut. Bilden blinkar mycket fort, just innan tiden är ute.

Ledsen men: du kan inte smyga medan du använder en aktivitets-present.

Rozestruiken — Druk op Toets A om rozezaadjes te laten vallen. Je moet blijven bewegen als je dit doet anders raak je verstrikt in de rozestruiken als deze groeien. Er kan maar één rozestruik tegelijk aanwezig zijn. Ze groeien niet op zand of op de weg. Deze kun je gebruiken om slechterikken de weg te versperren als ze je achterna jagen.

Als een Actie Kado nog in werking is als er een andere geopend wordt zal de nieuwe de plaats van de oude innemen. Als je er één wilt openen zonder de andere speler te beïnvloeden beweeg je van hem vandaan totdat het scherm in tweeën gedeeld wordt en daarna maak je het kado open.

Als er een Actie Kado geopend wordt verschijnt er een kleine afbeelding van het Kado in de informatie Balk zolang het Kado actief is. Als de tijd bijna om is, begint dit beeld te knipperen. Net voordat de tijd afloopt, knippert het beeld heel erg snel.

Helaas: Je kunt niet 't sluipen zolang er een Actie Kado actief is.

Ruusupensaat — Ruusunsiemenet putoavat painiketta A painamalla. Sinun tulee olla liikkeessä tämän toimenpiteen aikana muuten ruusupensas ”takertuu kasvaessaan sinuun”. Samanaikaisesti voi olla ainoastaan yksi ruusupensas. Ne eivät kasva hiekalla tai tiellä. Ruusupensaita käytetään pahojen olentojen kulun estämiseen.

Jos uutta toimintalahjaa avattaessa vanha lahja on yhä voimassa, uusi lahja ottaa vanhan paikan. Jos haluat avata lahjan vaikuttamatta toiseen pelaajaan, siirry pois lahjan luota kunnes ruutu jakaantuu. Vasta nyt voit avata lahjan.

Toimintalahjaa avattaessa pieni lahjan kuva ilmestyy tietopylvääseen niin kauaksi aikaa kuin lahja on tehokas. Kun aika alkaa loppua kuva vilkkuu. Juuri ennen ajan loppumista kuva vilkkuu hyvin nopeast.

Anteeksi: Et voi hiipiä toimintalahjan ollessa tehokas.

Fast Food

Food! ToeJam and Earl quickly acquire a taste for it. Especially for the good stuff: sundaes, pizza, burgers.

Eating food heals damage. So eat!!

To eat food, simply walk over it.

Some food is good and some is bad (ie: it does damage). The general rule is if it has lots of sugar or is fried, then it's good. Otherwise, it's bad. You will need to learn which is good and which is bad by experimenting.

Good food and bad food each come in three classes. ToeJam and Earl say different things based on how good or how bad the food is.

OK Foods — **"Not Bad"**
Slightly Bad Foods — **"ICK"**

Good Foods — **"YUMMM!"**
Bad Foods — **"YUCK!"**

Great Foods — **"WOW!!"**
Terrible Foods — **"GROSS!"**

Fast Food

Essen! ToeJam und Earl haben schnell Geschmack daran gefunden. Besonders die guten Sachen: Banana Sundae, Pizzas, Hamburger.

Mit Essen können Sie Verletzungen heilen. Also heißt das Motto: Essen!!

Zum Essen gehen Sie einfach über Nahrungsmittel.

Manches Essen ist gut für Sie und manches schlecht (genauer: es verursacht Schäden).

Die Grundregel ist: wenn es viel Zucker hat oder in Fett gebraten ist, ist es gut. Alles andere ist schlecht. Aber am besten finden Sie heraus, was gut und schlecht ist, indem Sie probieren.

Gutes und schlechtes Essen kommt in drei Klassen. ToeJam und Earl sagen verschiedene Sachen je nachdem wie gut oder schlecht das Essen ist.

Akzeptables Essen — **"Not Bad"** **(Nicht schlecht)**
Nicht so gutes Essen — **"ICK"**

Gutes Essen — **"YUMMM!"**
Schlechtes Essen — **"YUCK!"**

Tolles Essen — **"WOW!!"**
Ekliges Essen — **"GROSS!"** **(Widerlich!)**

Fast food

Des victuailles! ToeJam et Earl y prennent vite goût et ils aiment tout particulièrement les glaces. Chantilly, les pizzas, les handburgers.

En mangeant, vous guérissez divers maux. Aussi mangez!!

Marchez tout simplement sur la nourriture pour la manger.

Certaines nourritures sont bonnes d'autres mauvaises. (par ex: elles suscitent des maux). En principe, si elles contiennent beaucoup de sucre ou si ce sont des gâteaux frits, c'est bon. Sinon c'est mauvais. C'est en essayant que vous saurez ce qui est bon et ce qui est mauvais.

Les bonnes choses comme les mauvaises sont classées en trois rubriques. ToeJam et Earl s'expriment de manière différente pour dire si c'est bon ou mauvais.

Comme-ci, comme-ça — **"Pas mauvais"**
Plutôt mauvais — **"ICK"**

Bon — **"YUMMM!"**
Mauvais — **"YUCK!"**

Super bon — **"WOW!!"**
Horrible — **"GROSS!"**

Comidas rápidas

¡Comida! ToeJam y Earl no tardan en probarla. Especialmente la sabrosa, como bocatas, pizzas, hamburguesas.

Al comer también se curan las heridas. Por lo que es necesario comer.

Para comer, simplemente anda encima de la comida.

Alguna comida es buena y otras son malas (es decir: ocasionan daños). La norma general es que si tiene mucho azúcar o está frita, es buena. Las otras son malas. Tendrás que aprender a saber la que es buena y la que es mala experimentando.

Hay tres clases de buenas comidas y malas comidas. ToeJam y Earl dicen cosas diferentes basándose en el sabor de la comida.

Comidas pasables — **"Not Bad"**
Comidas un poco malas — **"ICK"**

Comidas buenas — **"YUMMM!"**
Comidas malas — **"YUCK!"**

Comidas excelentes — **"WOW!!"**
Comidas terribles — **"GROSS!"**

Fast Food

Cibo! ToeJam e Earl ci prendono subito gusto. E soprattutto per quello buono: semifreddi, pizza, hamburger.

Mangiando vi rinvigorite. Mangiate!!!

Per mangiare, semplicemente camminateci sopra.

Del cibo è buono mentre dell'altro è cattivo (es. può danneggiarvi). La regola generale è che se questo contiene molto zucchero o è fritto è buono. Alimenti e cattivo. Imparerete a conoscere quello cattivo da quello buono sperimentandolo.

Il cibo buono e quello cattivo sono divisi in tre classi. ToeJam e Earl dicono cose differenti a seconda di quanto il cibo è buono o cattivo.

Cibo non male — **'Not Bad"**
Cibo abbastanza cattivo — **"ICK"**

Cibo buono — **"YUMMMI"**
Cibo cattivo — **"YUCK!'**

Cibo squisito — **"WOW!! '**
Cibo immangiabile — **"GROSS!"**

Snabbmat

Mat! ToeJam och Earl får tidigt smak för mat. Speciellt för de bästa grejerna: glass, pizza, hamburgare.

Skadorna läker fortare när du äter så åt!")

Bara gå på maten för att äta den.

En del av maten är bra och annan mat dålig (d.v.s. skadlig). Tumregeln är att om maten innehåller mycket socker eller är stekt så är den nyttig. I annat fall är den skadlig. Du är tvungen att ta reda på vilket som är vilket genom att experimentera.

Både den bra och den dåliga maten delas upp i tre klasser. ToeJam och Earl säger olika saker beroende på hur bra eller dålig maten är.

Hylsad mat — **"Not Bad"**
(Inte illa)
Halvsur föda — **"ICK"**

Bra mat — **' YUMMM!"**
Usel mat — **"YUCK!' '**

Kanonmat — **"WOW!!"**
Gnsföda **"GROSS!"**

Snel voedsel

Eten! ToeJam en Earl zijn hier algauw dol op. Vooral op het goede spul: Yscoupes, pizza's, hamburgers.

Door voedsel te eten wordt er schade hersteld. dus tast toe!"

Je kunt het voedsel opeten door er gewoon overheen te lopen.

Het ene voedsel is goed en het andere is slecht (dat betekent dat het schade aanbrengt). De stelregel is dat het voedse dat veel suiker bevat of gebakken is, goed is. Anders is het slecht. Je zult moeten leren welk voedsel goed is en welk voedsel slecht, gewoon door het te proberen.

Het goede en het slechte voedsel komen elk in drie verschillende klassen voor. ToeJam en Earl zeggen verschillende dingen gebaseerd op de mate waarin het voedsel goed of slecht is.

O K voedsel — **"Not Bad'**
(niet slecht)
Tamelijk slecht voedsel — **"ICK**
(Bah!)

Goed voedsel — **"YUMMMM!**
(MJAMMIE!)
Slecht voedsel — **'YUCK"'**
(JAKKES!)

Te Gek voedsel — **"WOW!!'**
(WAUW!!)
Vreselijk voedsel — **"GROSS!'**
(GETVER!)

Nopea ruokailu

Ruokaa! ToeJam ja Earl miellyvat siihen nopeasti. Erityisesti hyvään ruokaan jäätelöannoksiin, pizzaan, hampurilaisiin.

Syöminen parantaa haavat. Siispä syö!!

Kun haluat syödä, kävele yksinkertaisesti ruoan yli.

Joku ruoka on hyvää ja joku on huonoa (ei se vahingoittaa sinua). Yleisenä sääntönä annamme että jos ruoassa on paljon sokeria tai se on friteerattu, se on hyvää. Muutoin se on huonoa. Sinun täytyy kokemuksen kautta oppia, mikä on hyvää ja mikä huonoa.

Hyvä ruoka ja huono ruoka tulevat kolmessa eri luokassa. ToeJam ja Earl sanovat eri asioita sen perusteella kuinka hyvää tai kuinka huonoa ruoka on.

Aika hyvä ruoka — **"Not Bad"**
(Ei mölttämistä)
Aika huono ruoka — **"ICK '**
(Hyi)

Hyvä ruoka — **"YUMMM!"**
(Nami nami!)
Huono ruoka — **"YUCK!**
(Yääh!)

Erinomainen ruoka — **"WOW!!"**
(Oho!!)
Kamala ruoka — **"GROSS!"**
(Voi, ei!)

Food cannot be picked up and carried unless it is a present. Two kinds of food come in presents.

1. **Fudge Sundaes:** Always Great Food
2. **Food:** This is a random food and could be either good or bad. (About 70% of the time it will be good.) When it is opened when T.J. and E. are together, it might be good for one and bad for the other.

Essen kann nicht aufgehoben und mitgenommen werden, wenn es nicht als Geschenk verpackt ist. Zwei Arten von Essen kommen als Geschenk vor.

1. **Fudge Sundaes:** Immer tolles Essen.
2. **Essen:** Zufällig gewähltes Essen. Es kann sowohl gut als auch schlecht sein. (Etwa in 70% der Fälle ist es gut.) Wenn es geöffnet wird, wenn T.J. und E. zusammen sind, kann es gut für einen und schlecht für den anderen sein.

Les victuailles ne peuvent être ramassées et transportées à moins de se trouver dans un cadeau. Deux sortes de victuailles se trouvent dans les cadeaux.

1. **Glaces Chantilly au caramel:** Toujours super
2. **Nourriture:** C'est un nourriture imprévue et elle peut être bonne ou mauvaise. (Dans 70% des cas elle sera toutefois bonne.) Si elle est découverte quand T.J. et E. sont ensemble, il se peut qu'elle soit bonne pour l'un mais mauvaise pour autre.

La comida no podrá tomarse y llevarse a menos que esté en un regalo. Hay dos tipos de comidas dentro de los regalos:

1. **Bocatas mixtos.** Siempre son buenos
2. **Comida:** Es una comida de azar que puede ser buena o mala. (Aproximadamente el 70% de veces es buena.) Cuando se abre cuando T.J. y E. están juntos, puede ser buena para uno y mala para el otro.

Big Bucks

Here's another thing ToeJam & Earl quickly picked up: a love for money!

Pick up bucks by walking over them, or by opening a present with bucks in it. To see how many bucks you have, bring up the Present List.

Use bucks to order presents from Mailboxes. To do this, stand still next to a mailbox and wait for the choices window to open. Then push up or down on the thumb controller to select "yup" or "nope" and press Button A. If you decide not to mailorder, press Button B to make the list go away.

Eine Menge Dollars

Hier ist eine andere irdische Angewohnheit, die ToeJam und Earl schnell gelernt haben: Die Liebe zum Geld!

Heben Sie Dollars auf, indem Sie darübergehen, oder, indem Sie ein Geschenk mit Dollars öffnen. Um zu sehen, wie viele Dollars Sie haben, rufen Sie die Geschenkliste ab.

Verwenden Sie Dollars, um Geschenke von Postkästen zu bestellen. Dazu stehen Sie neben dem Postkasten und warten, bis das Wahlfenster geöffnet wird. Dann drücken Sie nach oben oder unten um "Yup" (Ja) oder "Nope (Nein) zu wählen, und drücken Sie Taste A. Wenn Sie sich entschließen, doch kein Geschenk per Postversand zu bestellen, drücken Sie Taste B, und die Liste verschwindet.

Gros sous

Autre chose que ToeJam & Earl ont vite acquis: l'amour de l'argent!

Ramassez les sous en marchant dessus ou en ouvrant un cadeau qui en contient. Pour savoir combien de sous vous possédez, allez sur la liste des cadeaux.

Utilisez les sous pour commander des cadeaux distribués par la boîte aux lettres. Tenez-vous près d'une boîte et attendez que la fenêtre de choix s'ouvre. Faites monter ou descendre l'indicateur pour sélectionner "yup" ou "nope" et appuyez sur la touche A. Si vous ne voulez rien commander, appuyez sur la touche B pour sortir de la liste.

Dinero

Otra de las cosas que ToeJam y Earl toman sin pensárselo es el dinero, porque lo aman.

Toma dinero andando encima o abriendo un regalo con dinero dentro. Para saber cuándo dinero tienes, pasa a la lista de regalos.

Emplea el diseño para pedir regalos por correo. Para ello, ponte al lado de un buzón y espera a que se abre la ventanilla de opciones. Presiona entonces arriba o abajo con el controlador para seleccionar yup (sí) o nope (no) y presiona el botón A. Si decides no hacer el pedido por correo, presiona el botón B para que desaparezca la lista.

Il cibo non può essere preso e portato con sé a meno che non sia all'interno di un regalo. Ci sono due tipi di cibo nei regali:

1. **Semifreddo**: Sempre delizioso
2. **Cibo**: Questo è del cibo vario. Può essere buono o cattivo. (Circa il 70% delle volte è buono.) Se è aperto quando T.J. e E. sono assieme può essere buono per l'uno e cattivo per l'altro.

Det går inte att plocka upp och ta med sig mat om den inte är inslagen i ett paket. Två sorters mat finns i paketen:

1. **Mjukglasser**: alltid kanonmat.
2. **Mat**: Den här maten är blandad och kan vara både bra och dålig. (Ca 70% av maten är bra.) När T.J. och E. öppnar ett paket tillsammans kan maten vara bra för den ene men dålig för den andre.

Voedsel kan niet opgeraapt en meegenomen worden tenzij het als een kadootje verpakt wordt. Er komen twee soorten voedsel voor in kadootjes.

1. **Caramel yacoupe**: Altijd Te Gek Voedsel
2. **Voedsel**: Dit is voedsel dat steeds anders kan zijn en het kan goed of slecht zijn. (Ongeveer 70% van de tijd is het goed.) Als het geopend wordt als T.J. en Earl samen zijn, kan het goed zijn voor de één, maar slecht voor de ander.

Ruokaa ei voida nostaa eikä kuljettaa mukana, ellei se sisälly lahjaan. Kahdenlaista ruokaa voidaan saada lahjana.

1. **Jäätelöannokset**: Aina erinomaista ruokaa
2. **Ruoka:** Tämä on umpimähkäistä ruokaa ja se saattaa olla joko hyvää tai huonoa. (Noin 70% ajasta se on hyvää.) Kun se avataan Toejamin ja Earlin ollessa yhdessä, se saattaa olla hyvää toiselle, mutta huonoa toiselle.

I dollaroni

C'è un'altra cosa che ToeJam e Earl imparano subito: l'amore per i soldi!

Prendete i dollari camminandoci sopra, o aprendo un regalo che li contenga. Per vedere quanti dollari avete fate apparire la lista dei regali.

Usate i dollari per ordinare dei regali dalla cassetta della posta. Per fare questo, state vicino ad una cassetta della posta e aspettate per fare aprire la finestra delle scelte. Premete quindi in alto o in basso su il controllore per selezionare "yup" (sì) o "nope" (no) e premete il tasto A. Se decidete di non fare l'ordine per posta, premete il tasto B per fare scomparire la lista.

Stora pengar

En sak har ToeJam och Earl lärt sig snabbt, att älska pengar!

Ta pengar genom att gå på dem eller genom att öppna en present med pengar inuti. Gå till presentlistan för att se hur mycket pengar du har samlat.

Använd pengarna till att beställa presenter på postorder vid brevlådorna. Stå still bredvid en brevlåda och vänta tills valrutan visar sig. Vicka på styrkulan D för att välja mellan ja och nej, YUP/NOPE och tryck på knapp A för att mata in ditt val. När du inte vill beställa någonting på postorder trycker du bara på knapp B för att få valrutan att försvinna.

Stapels dollars

Er is nog iets wat ToeJam en Earl al snel ontwikkeld hebben: een grote liefde voor geld!

Raap dollars op door er overheen te lopen, of door een kado te openen waar dollar in zitten. Om te zien hoeveel dollars je in je bezit hebt, moet je de Kado Lijst oproepen.

Gebruik dollars om kadootjes te bestellen bij een postorderbedrijf. Om dit te doen moet je naast een brievenbus gaan staan en wachten tot het keuzevenster open gaat. Druk daarna de duimcontroller omhoog of omlaag om te kiezen tussen "yup" (ja) en "nope" (nee) en druk op Toets A. Als je ertoe besluit om niets te bestellen bij een postorderbedrijf, druk dan op Toets B om de lijst te laten verdwijnen.

Suuret dollarit

Tässä on toinen asia, jonka ToeJam ja Earl nopeasti oppivat: rakkauden rahaan!

Voit kerätä dollareita kävelemällä niiden yli tai avaamalla lahjan, joka sisältää dollareita. Haluttessasi nähdä kuinka monta dollaria sinulla on, katso lahjaluetteloa.

Käytä dollareita lahjojen tilaamiseen postilaatikoista. Jos haluat menetellä näin, seiso hiljaa postilaatikon vieressä ja odota, että valintojen ikkuna avautuu. Sitten paina peukalosäätimeä joko ylös tai alas valitaksesi "Kyllä" tai "Ei", ja paina painiketta A. Jos päätät olla tilaamatta postimyynnistä, paina painiketta B, niin että luettelo poistuu näkyvistä.

Some of the characters you run into will do something for you for a buck or two. To get them to do their thing, just walk up to them and stop. Then select "yup" when they ask you for some bucks. The following characters will do things for you:

WIZARD — will heal you for a buck.

WISEMAN — will identify presents for 2 bucks.

OPERA SINGER — will pop all baddies on the screen for 3 bucks.

Manche der Leute, die Sie im Spiel treffen, tun für ein paar Dollars gerne etwas für Sie. Dazu gehen Sie einfach zu ihnen und stoppen. Dann wählen Sie "Yup", wenn Sie um ein paar Dollar gebeten werden. Die folgenden Typen helfen Ihnen.

WIZARD — macht Sie für einen Dollar gesund.

WISE MAN — identifiert Geschenke für zwei Dollar.

OPERNSÄNGERIN — legt alle Bösewichter auf dem Bildschirm für drei Dollar um.

Quelques personnages que vous faites apparaître peuvent vous aider pour un sous ou deux. Pour qu'ils agissent, allez à leur rencontre et arrêtez-vous. Sélectionnez ensuite "yup" quand ils vous demandent quelques sous. Les personnages suivants peuvent vous aider:

LE MAGICIEN — vous guérit pour un sous.

LE SAGE — identifie pour vous des cadeaux pour 2 sous.

LE CHANTEUR D'OPERA — fait fuir tous les méchants de l'écran pour 3 sous.

Algunos de los tipos por lo que pasarás harán algo por ti si les pagas uno o dos dólares. Para que te hagan cosas, anda hasta ellos y párate. Slecciona entonces "yup" cuando le pidan el dinero. Los tipos siguientes harán esto por ti:

MAGO — te curará por 1 dólar.

SABIO — identificará regalos por 2 dólares.

CANTANTE DE ÓPERA — hará huir a todo lo malo de la pantalla por 3 dólares.

What a Life

ToeJam & Earl each start the game with three extra lives. When you lose all your lives (which isn't that easy to do) your game is over.

Was für ein Leben

ToeJam und Earl beginnen das Spiel mit je drei Leben. Wenn Sie alle Ihre Leben verlieren (so leicht passiert das nicht), ist das Spiel vorbei.

Quelle vie

ToeJam & Earl commencent tous deux la partie avec 3 vies supplémentaires. Lorsque vous perdez toutes vos vies, (ce qui n'est pas si facile) la partie est terminée.

Qué vida

ToeJam y Earl empiezan el juego con tres vidas adicionales. Cuando pierdes todas las vidas (lo cual no es tan fácil) se termina el juego.

Alcuni dei personaggi che incontrate possono fare qualcosa per voi per un paio di dollari. Per farli agire, andategli vicino e fermatevi. Scegliete "yup" quando vi chiedono dei denaro. Fanno qualcosa per voi i seguenti personaggi:

MAGO — vi guarisce per 1 dollaro

SAGGIO — vi identifica i regali per 2 dollari

CANTANTE LIRICO — vi fa scomparire tutti i malvagi sullo schermo per 3 dollari

Che vita

ToeJam e Earl cominciano ogni gioco con tre vite extra. Quando perdete tutte le vite, (che non è così facile da fare) gioco è finito.

En del av typerna du stöter på ställer gärna upp och gör dig en tjänst för en dollar eller två. För att få dem att göra sin grej, går du bara fram til dem och stannar. Välj sedan ja YUP när de frågar dig om lite pengar. De här figurerna gör dig gärna en tjänst:

TROLLKARLEN — läker dina sår för en dollar

DEN VISE MANNEN — talar om vad som finns i ett paket för två dollar

OPERASÅNGERSKAN — får alla jordingar på skärmen att försvinna för tre dollar

Sånt är livet

I spelets början har ToeJam och Earl tre extra liv. När du förlorat alla dina liv (vilket inte är så lätt) är spelet slut.

Sommige van de wezens die je tegenkomt zullen voor zo'n twee dollars iets voor je doen. Om hen zover te krijgen moet je gewoon tegen ze aanlopen en stoppen. Kies dan voor "yup" als ze je om enkele dollars vragen. De volgende figuren zullen iets voor je kunnen doen.

TOVENAAR — zal je genezen voor één dollar

WISEMAN (Wijze Man) — za. de inhoud van kadootjes bekend maken voor twee dollars

OPERA ZANGERES — zal alle slechterikken op het scherm doden voor drie dollars

Wat een leven

ToeJam en Earl starten het spel met ieder drie extra levens. Als je al je levens verliest, (wat niet zo gemakkelijk voor elkaar te krijgen is) is het spel afgelopen.

Jotkut olennoista joihin törmäät tekevät jotain hyväksesi pikkurahasta. Jos haluat niiden auttavan, kävele niiden luo ja pysähdy. Valitse "Kyllä", jos ne pyytävät sinulta rahaa. Seuraavat olennot voivat auttaa sinua.

VELHO — parantaa sinut yhdellä dollarilla.

VIISAS MIES — tunnistaa lahjat kahdella dollarilla

OOPPERALAULAJA — paiskaa maahan kaikki pahat olennot ruudussa kolmella dollarilla

Mikä elämä

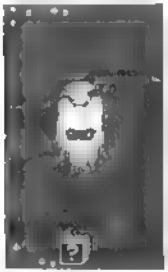
ToeJam ja Earl molemmat aloittavat pelin kolmella ylimääräisellä elämällä. Jos menetät kaikki elämät (mikä ei ole niin helppoa) pelisi on lopussa.

Each life starts out with a life bar (See *Seeing Double* , page 22.) When you get flattened or pouched or stay in the water too long, you lose life. But you can replenish it by eating the right foods. (And it ain't spinach!)

If your Life Bar hits bottom, you lose a life. When this happens, you see your angel fly up and one of your little "extra life stars" disappears.

When you go in the water, your life bar starts to go down. This is like holding your breath. If you get back out of the water before you run out of breath, your Life Bar goes right back up. But if you stay under too long, you may drown, and lose a life.

Note: When ToeJam and Earl fall on one another, the flattened one doesn't take any damage.



Jedes Leben beginnt mit einem Lebensbalken. (Siehe *Doppelt sehen* auf Seite 22.) Wenn Sie umgelegt werden, oder sich weh tun, oder zu lange im Wasser bleiben, verlieren Sie ein Leben. Aber Sie können das wieder nachlanken, indem Sie gutes Essen essen. (Keinen Spinat natürlich!)

Wenn Ihr Lebensbalken ganz geschrumpft ist, sehen Sie einen Engel nach oben fliegen, und einer Ihrer kleinen "Lebenssterne" verschwindet.

Wenn Sie ins Wasser gehen, beginnt Ihr Lebensbalken zu schrumpfen. Wenn Sie aus dem Wasser kommen, bevor Sie keine Luft mehr haben, geht Ihr Lebensbalken gleich wieder rauf. Aber wenn Sie zu lange unten bleiben, ertrinken Sie und verlieren ein Leben.

Hinweis: Wenn ToeJam und Earl aufeinander fallen, leidet der untere keinen Schaden.

Chaque vie commence avec une barre de vie. (Voir *Vision double* , page 22.) Lorsque vous êtes à plat ou restez trop longtemps dans l'eau, vous perdez de l'énergie vitale. Vous pouvez la récupérer en mangeant la nourriture appropriée. (Mais ce ne sont pas des épinards!)

Si votre barre de vie atteint le minimum, vous perdez une vie. Lorsque cela vous arrive, vous voyez votre ange s'envoler et une de vos petites "étoiles vitales" disparaît.

Lorsque vous allez dans l'eau, votre vie se met à diminuer. Vous retenez, pour ainsi dire, votre souffle. Lorsque vous en sortez avant de perdre le souffle, votre barre de vie remonte. Mais si vous restez trop longtemps sous l'eau, vous risquez d'être noyé et de perdre une vie.

Remarque: Lorsque ToeJam et Earl tombent l'un sur l'autre, celui qui à terre ne subit aucun dommage.

Cada vida empieza con la barra de vida. (Consulta el apartado *Viendo doble* en la página 22.) Cuando te aplasten o te quedes sin fuerzas, o te quedes demasiado tiempo en el agua, perderás una vida. Pero podrás recuperarla comiendo las comidas adecuadas. (¡Y no son espinacas!)

Si se termina la barra de vida, se pierde una vida. Cuando la pierdas, verás a un ángel volando y desaparecerá una de las pequeñas "estrellas de vidas adicionales".

Cuando vayas al agua, la barra de vida empezará a bajar. Es como estar aguantando la respiración. Si sales del agua antes de quedarte sin oxígeno, la barra de vida volverá a la posición anterior. Pero si te quedas demasiado tiempo en el agua, podrás ahogarte y perder una vida.

Nota. Cuando ToeJam y Earl se caigan uno otro sobre el otro, el aplastado no recibirá daños.

Ogni vita comincia con una barra di vita (Vedere *Vista doppia* , pagina 23.) Quando venite colpito o pestato o state nell'acqua troppo a lungo. perdete una vita. Ma potete riprenderla mangiando il cibo giusto (E non sono gli spinaci)

Se la vostra barra di vita raggiunge il fondo perdete una vita. Quando questo capita vedrete il vostro angelo volare in alto e una delle vostre stelle di vita extra scompare

Quando entrate nell acqua, la vostra barra di vita comincia a diminuire. Significa che state trattenendo il respiro Se ritornate fuori dall'acqua quando avete ancora fiato la vostra barra di vita ritornerà su. Ma se state sotto acqua troppo a lungo. potete annegare e perdere una vita

Nota: Quando ToeJam e Earl cadono uno sopra l altro, quello colpito non subisce nessun danno

I varje livs början är stapeln på livsmätaren full. (Läs under rubriken Dubbelseende , sid. 23.) Du förlorar livskraft när du tar stryk, blir stungen eller stannar i vattnet för länge. Men du kan återhämta dig genom att äta rätt mat. (Och då menar vi inte spenat!)

Du förlorar ett liv när stapeln på din livsmätare når botten. Du ser hur din ängel flyger upp mot skyn och en av dina extralivs-stjärnor försvinner

Stapeln på din livsmätare börjar krympa så fort du går ner i vattnet Det är samma sak som att hålla andan Om du kommer upp ur vattnet innan luften i dina lungor tar slut så växer stapeln tillbaks till vad den var innan, men, om du stannar under vattnet för länge kanske du drunknar och förlorar ett liv

OBS! Om ToeJam och Earl råkar stöta ihop eller falla på varandra så är ingen skada skedd

Elk leven begint met een volle levensmeter (Zie hiervoor op pagina 23 bij *Dubbel Zien*) Als je afgemaakt wordt of te lang in het water blijft, verlies je een leven Maar je kunt dit weer bijvullen door goed voedsel te eten. (En het is geen spinazie!)

Als je levensmeter helemaal leeg is, verlies je een leven. Als dit gebeurt zie je jouw engel omhoogvliegen en er verdwijnt één van jouw kleine extra levenssterren'

Als je het water in gaat, begint de inhoud van je levensmeter af te nemen. Dit is niet alsof je je adem inhoudt Als je het water weer op tijd uitgaat (voordat je dreigt te stikken) neemt de inhoud van je levensmeter weer toe Maar indien je te lang onder water blijft kun je verdrinken en een leven verliezen

Let op: Als ToeJam en Earl boven op elkaar terecht gekomen, zal degene die gepiet wordt geen echte schade oplopen.

Jokainen elämä alkaa elämänpylväällä (Katso lukua *Nähdä kahtena* sivulta 23.) Kun kaadut maahan tai joudut veden varaan liian pitkäksi aikaa, menetät elinaikaa. Mutta voit saada sen takaisin syömällä oikeata ruokaa (Eikä se ole pinaattia)

Jos elämänpylvääsi menee ihan alas olet kuollut Kun näin tapahtuu näet enkelisi nousevan ylös ja yhden "ylimääräisen elämäntähtesi" häviävän.

Jos menet veteen, elämänpylvääsi alkaa laskeutua Tämä on kuin pitäisi henkeä Jos tulet vedestä ennen kuin henki loppuu, elämänpylvääsi palautuu normaaliin. Mutta jos olet veden alla liian kauan, saatat upota ja kuolla.

Huom! Jos ToeJam ja Earl putoavat toinen toisensa päälle, alle jäänyt ei läsklä vahingoidu.

Extra Lives

You get an extra life every third time you go up in rank. (When you become a Poindexter, a Bro and a Funklord). You may also find a special present that contains an extra life.

High Five for Extra Life

Now here's a way to kinda, sorta get more life in a two-player game. If your life bar is low and your partner's isn't, "high five" each other. When you do, your life bars will be averaged and you can help each other steer clear of pushing petunias.

Get Back in the Game

If worse comes to worst and you die the final death in a two-player game, start pressing buttons like crazy. Then try and talk your partner into agreeing to give you one of his or her extra lives.

Zusätzliche Leben

Sie bekommen jedes dritte Mal, wenn Sie im Rang aufsteigen, ein zusätzliches Leben. (Sie werden der Reihe nach zum Pointdexter, Bro und Funklord ernannt.) Sie finden auch ein spezielles Geschenk, das ein extra Leben enthält.

High Five für ein extra Leben

Ein Trick, um mehr Leben aus einem 2-Spieler-Spiel zu holen. Wenn Ihr Lebensbalken niedrig ist und der Partner noch viel hat, dann machen Sie einen "High Five" Handschlag. Wenn Sie das tun, werden die Lebensbalken auf Durchschnitt gebracht, und Sie können sich besser gegenseitig helfen.

Zurück ins Spiel

Wenn das Schlimmste passiert und Sie in einem 2-Spieler-Spiel sterben, drücken Sie die Tasten wie verrückt. Dann versuchen Sie, Ihren Partner zu überreden, Ihnen eins seiner Leben abzugeben.

Vies supplémentaires

Vous obtenez une vie supplémentaire toutes les trois augmentations de classement (Lorsque vous devenez un Poindexter, un Bro et un Funklord). Vous pouvez aussi trouver un cadeau spécial contenant une vie supplémentaire.

High five pour une vie supplémentaire

Voici comment obtenir plus d'énergie vitale dans une partie à deux joueurs. Si votre barre de vie est basse et celle de votre partenaire ne l'est pas, saluez vous. Ainsi vos barres de vie se rééquilibreront et vous pourrez vous aider sans aller dans les pétunias.

Retour à la partie

Si ça va de mal en pis et vous mourrez de votre dernière vie dans une partie à deux joueurs, appuyez sur les touches en dépit du bon sens. Puis essayez de convaincre votre partenaire de vous donner quelques unes de ses vies supplémentaires.

Vidas adicionales

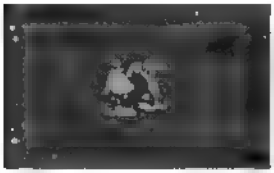
Obtendrás una vida adicional cada tercera vez que subas de rango. (Cuando pases a ser Poindexter, Bro y Funklord). Podrás encontrar también un regalo especial que contiene una vida adicional.

Saludo en acuerdo para una vida adicional

Aquí mencionaremos otra forma de adquirir otras vidas en el juego para dos jugadores. Si tu barra de vida está baja y no lo está la de tu compañero, saludaros entre sí. Al hacerlo, se nivelarán las barras de vida de los dos y podréis ayudaros el uno al otro para estar apartados de las empujadoras petunias.

Vuelta al juego

Si ocurre lo peor y pierdes la última vida en un juego para dos jugadores, empieza a presionar alocadamente los botones. Entonces intenta convencer a tu consorte que te dé una de sus vidas.



Vite extra

Potete ottenere una vita extra ogni volta dopo la terza volta quando salite di grado. (Quando diventate un Poindexter, un Bro e un Funklord). Potete anche trovare un regalo speciale che contiene una vita extra.

Extraliv

Du får ett extra liv var tredje gång du stiger i ranking. (När du klassas som en POINTDEXTER, BRO eller FUNKLORD.) Det kan också hända att du hittar en specialpresent med ett extra liv.

Extra levens

Elke derde keer als je in rang stijgt (Als je een Poindexter, een Bro en een Funklord wordt) krijg je er een extra leven bij. Ook kun je een speciaal kado vinden dat een extra leven bevat.

Ylimääräiset elämät

Saat ylimääräisen elämän joka kolmas kerta kun nouset arvoasteikolla. (Kun sinusta tulee Poindexter, Bro ja Funklord.) Voit myös löytää erityisen lahjan, joka sisältää ylimääräisen elämän.

Datevi una mano per una vita extra

Ecco qui un modo per ottenere una vita in più nel gioco a due giocatori: Se la vostra barra di vita è bassa e quella del vostro compagno no, aiutatevi uno con l'altro. Quando fate questo, le vostre barre di vita si compensano e potete aiutarvi uno con l'altro.

Ge varandra fem för extraliv

Det här är ett sätt att greja lite mer liv, så att säga, när ni spelar i spelsättet för två spelare. När stapeln på din livsmätare närmar sig botten, men inte den på din kompis, är det läge att ge varandra fem. När ni gör det jämnas staplarna på era livsmätare ut och ni kan hjälpa varandra att ta er igenom svårigheterna och undvika den mest ödesdigra av konsekvenser.

Een High Five voor een extra leven

Nu is er ook nog een manier om wat meer leven te brengen in het spel voor twee spelers. Als jouw levensmeter tamelijk leeg is en die van je partner is dat niet, geef elkaar dan een "High Five". Als je dit doet zal de inhoud van de twee levensmeters gelijk over de twee levensmeters verdeeld worden en kun je elkaar helpen om duwende petunia's uit de weg te gaan.

Voiman lainaaminen ylimääräiselle elämälle

On olemassa tapa saada enemmän elinaikaa kahden pelaajan pelissä. Jos elämänpylvääsi on matala, toisin kuin partnerisi, "lainatkaa voimaa toisillenne". Jos näin teette, elämänpylväänne tasoittuvat ja voitte auttaa toinen toistanne pysymään kaukana häiritsevistä petunioista.

Per ritornare nel gioco

Se vä a finire veramente male e voi perdete la vostra ultima vita nel gioco a due giocatori, cominciate a premere sui tasti come pazzi. Quindi provate a parlare con il vostro compagno e vedete se riuscite a scucirgli una delle sue vite extra.

Att ta sig tillbaks in i spelet

Om det värsta skulle hända, i spelsättet för två spelare, och du förlorar alla dina liv, börja tryck på alla knapparna som en tokig. Försök sedan att övertala din kompis att ge dig en av sina extraliv.

Terugkeren in het spel

Als het allemaal vreselijk tegenzit en je sterft uiteindelijk in een spel voor twee spelers, begin dan als een gek op de toetsen te drukken. Probeer dan om je partner over te halen om jou één van zijn of haar extra levens te geven.

Paluu peliin

Jos tapahtuu pahin eli kuolet kahden pelaajan pelissä, ala painaa painikkeita hullun tavoin. Yritä sitten suostutella partneriasi antamaan sinulle yhden ylimääräisen elämän.

Pulling Rank

You start out in the game with the not-so-illustrious rank of "Wiener."

As you progress you earn points in two ways.

1. By opening presents (any present gives you points).
2. By uncovering terrain tiles (the purple tiles covering the map). *When you are together on a screen you both get points for every tile uncovered.*

Remember, being cool is what it's all about. Check your coolness meter.

Here are the different levels of coolness.

1	WIENER	6	BRO
2	DUFUS	7	HOMEY
3	POINDEXTER	8	RAPMASTER
4	PEANUT	9	FUNKLORD
5	DUDE		

Die Rangordnung

Sie beginnen das Spiel als kleines Würstchen, "Wiener".

Im Laufe des Spiels können Sie im Rang aufsteigen, und zwar auf zwei Arten:

1. Durch Öffnen von Geschenken (jedes Geschenk gibt 2 Punkte).
2. Durch Aufdecken von bestimmten Platten im Gelände (die violetten Platten, die die Landkarte abdecken.) *Wenn Sie zusammen im gleiche Bild sind, bekommen Sie beide Punkte für jede umgedeckte Platte.*

Denken Sie daran: Das Wichtigste ist cool zu bleiben. Schauen Sie ab und zu auf Ihren Coolness-Messer.

Hier die verschiedenen Coolness-Ränge:

1	WIENER	6	BRO
2	DUFUS	7	HOMEY
3	POINDEXTER	8	RAPMASTER
4	PEANUT	9	FUNKLORD
5	DUDE		

Classement

Lorsque vous entrez dans le jeu, vous êtes classé de prime d'abord "Wiener", ce qui n'est pas très glorieux.

Tout en progressant, vous gagnez des points de deux manières.

1. En ouvrant des cadeaux (tous les cadeaux vous donnent des points).
2. En soulevant des plaques sur le terrain (les plaques de couleur pourpre couvrant la carte). *Lorsque vous êtes ensemble sur un écran vous obtenez tous les deux des points pour chaque plaque soulevée.*

Souvenez-vous qu'il faut toujours garder son sang-froid. Vérifiez votre thermomètre.

Voici les différents niveaux de sang-froid:

1	WIENER	6	BRO
2	DUFUS	7	HOMEY
3	POINDEXTER	8	RAPMASTER
4	PEANUT	9	FUNKLORD
5	DUDE		

Rangos

Empezarás el juego con el modesto rango de "Wiener".

A medida que progreses, ganarás puntos en dos formas:

1. Abriendo regalos (cualquier regalo te dará puntos).
2. Descubriendo baldosas de terreno (las baldosas violetas que cubren el mapa). *Cuando estéis los dos juntos en una pantalla, ambos obtendréis los puntos al descubrir cada baldosa.*

Recuerda: lo importante es no ponerse nervioso. Comprueba tu medidor de sangre fría.

Aquí están los diferentes niveles de sangre fría:

1	WIENER	6	BRO
2	DUFUS	7	HOMEY
3	POINDEXTER	8	RAPMASTER
4	PEANUT	9	FUNKLORD
5	DUDE		

Avanzamento di grado

Inizia il gioco con il grado non molto prestigioso di "Wiener"

Andando avanti con il gioco guadagnerete punti in due modi.

1 Aprendo regali (ogni regalo vi dà dei punti)

2 Scoprendo le piastrelle (le piastrelle viola coprono la mappa) *Quando siete entrambi su uno schermo riceverete tutti e due punti per una piastrella scoperta*

Ricordatevi avere il controllo dei nervi è tutto Controllate il vostro metro di sangue freddo

Qui sono elencati i diversi gradi di sangue freddo:

1	WIENER	6	BRO
2	DUFUS	7	HOMEY
3	POINDEXTER	8	RAPMASTER
4	PEANUT	9	FUNKLORD
5	DUDE		

Att ta sig upp här i världen

Du börjar spela med den inte så smickrande titeln WIENER.

Du tar poäng på två sätt allt eftersom du tar dig framåt

1. Genom att öppna presenter (du får poäng för alla paket du öppnar)
2. Genom att utforska och vända upp kartbitar (de lila rutorna på kartan). *Ni får poäng, båda två, för de kartbitar ni utforskat tillsammans.*

Kom ihåg, att vara cool är hela grejen. Håll koll på din coolness-mätare.

De här är de olika coolness-nivåerna:

1	WIENER	6	BRO
2	DUFUS	7	HOMEY
3	POINDEXTER	8	RAPMASTER
4	PEANUT	9	FUNKLORD
5	DUDE		

In rang stijgen

Je begint het spel met de niet al te bijzondere rang van "Wiener"

Als je vooruit komt in het spel verdien je op twee manieren punten:

1. Door kadootjes te openen (elk kado levert je punten op)
2. Door terreintegels bloot te leggen (de paarse tegels bedekken de kaart). *Als jullie je samen op het scherm bevinden krijgen jullie allebei punten voor elke tegel die blootgelegd wordt.*

Onthoud goed dat het er vooral om gaat om "cool" te blijven Let op het meetlje dat aangeeft hoe "cool" je bent

Hieronder volgen de verschillende levels van "cool"-heid:

1	WIENER	6	BRO
2	DUFUS	7	HOMEY
3	POINDEXTER	8	RAPMASTER
4	PEANUT	9	FUNKLORD
5	DUDE		

Arvoasteikko

Aloitat pelin vähäpätöisellä "Wienerin" arvolla

Edetessäsi saat pisteitä kahdella tapaa.

1. Avaamalla lahjoja (kaikista lahjoista saa pisteitä)
2. Löytämällä tilejä (karttaa peittäviä liilanvärisiä tilejä). *Kun olette molemmat samassa ruudussa, saatte molemmat pisteet jokaisesta löydetystä tilasta.*

Muista että on tärkeätä pitää pää kylmänä. Tarkista asia mittarista.

Seuraavassa on kylmäpäisyyden eri tasot:

1	WIENER	6	BRO
2	DUFUS	7	HOMEY
3	POINDEXTER	8	RAPMASTER
4	PEANUT	9	FUNKLORD
5	DUDE		

Every time you go up in rank your life bar gets a little longer. You are much weaker as a Wiener than you are as a Funklord.

Note: Earl starts out with a slightly longer life bar than ToeJam but ToeJam is slightly faster than Earl.

Jedes Mal, wenn Sie im Rang aufsteigen, wird Ihr Lebensbalken ein bißchen länger. Ein Wiener ist lange nicht so stark wie ein Funklord.

Hinweis: Earl startet mit einem etwas längeren Lebenbalken als ToeJam, but ToeJam ist ein wenig schneller als Earl.

Chaque fois que vous montez dans le classement, votre barre de vie augmente un peu. Vous êtes plus faible si vous êtes un WIENER que si vous êtes un FUNKLORD.

Remarque: Earl débute avec une barre de vie légèrement plus longue que ToeJam, mais ToeJam est légèrement plus rapide que Earl.

Cada vez que asciendas de rango, tu barra de vida se hará un poco más larga. Serás mucho más débil cuando seas Wiener que cuando seas Funklord.

Nota: Earl empieza con una barra de vida un poco más larga que ToeJam, pero ToeJam es un poco más rápido que Earl.

Tried and True Travel Tips (And other stuff that doesn't fit into any of the other categories)

- Stay on the road whenever you can. You can move more quickly there.
- Walk along the edges of the land (outer space side — especially in higher levels). Because this is how you'll discover hidden corridors.

Bewährte Reisetips (und sonstiges Zeug, daß in keine der anderen Kategorien paßt)

- Bleiben Sie auf der Straße, wenn möglich, da Sie sich dort schneller fortbewegen können.
- Laufen Sie am Rand des Lands entlang (Weltraumseite — besonders in höheren Spielstufen), da Sie nur auf diese Weise die versteckten Korridore finden.

Conseils de voyage ayant fait ses preuves (Et autres trucs qui ne vont dans aucune autre catégorie)

- Restez sur la route le plus souvent possible. C'est là que vous avancez le plus vite possible.
- Marchez sur les bords, côté extérieur — particulièrement aux niveaux élevés). Vous pourrez ainsi découvrir des couloirs cachés.

Consejos probados y verdaderos durante el viaje (Y otras cosas que no corresponden a ninguna otra categoría)

- Sigue en el camino siempre que puedas. En el camino podrás moverte con mayor rapidez.
- Anda a lo largo de los bordes de la tierra (lado del espacio exterior — especialmente en los niveles más altos), proque así es como descubrirás corredores escondidos.

Ogni volta salite di rango la vostra barra di vita si allunga. Siete più deboli con il rango di Wiener che con quello di Funklord

Nota: Earl inizia il gioco con una barra di vita più lunga di quella di ToeJam, ma ToeJam è un pò più veloce di Earl

Stapeln på din livsmätare blir lite längre för varje gång du stiger i rang. Du är mycket svagare när du är en WIENER än när du är en FUNKLORD

OBS! Earl börjar spelet med en något längre livsmätare än ToeJam men ToeJam är något snabbare i vändningarna än Earl

Iedere keer als je een hogere rang krijgt, wordt je levensmeter iets langer. Als je een "Wiener" bent, ben je veel zwakker dan als je een "Funklord" bent

Let op: Earl begint met een iets langere levensmeter dan ToeJam, maar ToeJam is iets sneller dan

Joka kerta arvoasteikolla noustessasi elämänpyvääsi pitenee. Olet Wieneriná paljon heikompi kuin Funklordina

Huom: Pelin alussa Earlin elämänpyvväs on vähän pidempi kuin ToeJamin, mutta ToeJam on hieman nopeampi kuin Earl.

Provate e verificate i suggerimenti di viaggio (E altre cose che non hanno niente a che vedere con le altre categorie)

- State sulla strada più che potete. Potete muovervi più velocemente

- Camminate sui lati della strada (lato dello spazio esteriore soprattutto nei livelli più alti) questo vi permette di scoprire corridoi nascosti

Restips från dem som vet (och annat som inte passade in under några andra rubriker)

- Håll dig till vägarna så mycket du kan, där kan du ta dig fram fortast

- Gå längs kanterna (på sidan som vätter mot rymden), speciellt i de mer avancerade spelet apperna. På det sättet hittar du de gömda korridorerna.

Uitgeprobeerde en ware reistips (En alle andere informatie die niet in één van de andere categorieën paste)

- Blijf zoveel mogelijk op de weg. Hier kun je je sneller bewegen.

- Doorzoek het hele land nauwkeurig (op de hogere levels de kosmische ruimte). Want alleen op deze manier kun je geheime gangen ontdekken

Kohtellut ja todelliset matkavihjeet (Ja muuta asiaa mikä ei sovi mihinkään muuhun kategoriaan)

- Pysy tiellä aina kun voit. Voit liikkua nopeammin siellä

- Kävele reunoja pitkin (ulkoavaruudessa erityisesti korkeilla tasoilla). Näin löydät piilossa olevia käytäviä.

- Walking in the sand will slow you down because you'll start to sink. You'll pop up if you touch another player (meaning ToeJam or Earl, of course). So it's usually a good idea to tackle sandy areas together.

- Knock those bothersome Cupids out of the sky by touching them. To do this you'll need Spring Shoes or Icarus Wings.

- Here's a trick for handling tornadoes: stay on the grass as much as you can for speed. Then when they get very close, double back on them and dodge around. If you are near the water, jump in right before they get you — they'll eventually go away.

- In a two-player game, separate in the lower levels to save time finding things. But stick together in the higher levels to help each other out.

- Beim Laufen im Sand kommen Sie nur langsam voran, da Sie mit den Füßen einsinken. Das Berühren eines anderen Spielers (ToeJam oder Earl natürlich) verhilft Ihnen in diesem Fall wieder zu einer flotteren Gangart. Es ist also eine gute Idee, sandige Streckenabschnitte zusammen zu durchlaufen.

- Holen Sie die lästigen Liebesengel vom Himmel runter, indem Sie sie berühren. Dazu benötigen Sie allerdings Springschuhe oder Ikarusflügel.

- Hier ist ein Trick zur Handhabung von Tornados. Bleiben Sie möglichst auf dem Gras, um nicht an Geschwindigkeit zu verlieren. Sobald Sie sich den Tornados nähern, wechseln Sie ihnen blitzartig aus, und bewegen Sie sich flink hin und her. Falls Sie sich in der Nähe von Wasser befinden, springen Sie sofort hinein, bevor die Tornados Sie erreichen. Nach einer Weile verschwinden die Tornados von selbst.

- Trennen Sie in einem 2-Personen-Spiel die unteren Spielstufen, um auf diese Weise mehr Zeit zum Aufsuchen von Gegenständen zu haben. Bleiben Sie in den höheren Spielstufen jedoch zusammen, um sich gegenseitig zu unterstützen.

- Si vous marchez dans le sable, vous ralentirez le pas car vous vous enfoncez dans le sable. Vous serez éjecté si vous touchez un autre joueur (C'est-à-dire ToeJam ou Earl, bien sûr.) C'est pourquoi il vaut mieux s'attaquer aux zones sableuses à deux.

- Faites disparaître du ciel ces ennuyeux Cupidons en les touchant. Pour cela, vous avez besoin de chaussures de saut ou des ailes d'Icare.

- Il existe un truc pour dominer les tornades: rester le plus possible sur l'herbe. Lorsqu'ils arrivent, esquivez-les et faites demi-tour. Si vous êtes près de l'eau, sautez dedans avant qu'ils ne vous attrapent — peut-être s'enfuiront-ils.

- Dans la partie à deux joueurs, séparez-vous aux niveaux inférieurs pour gagner du temps et trouver des objets. Mais rejoignez-vous aux niveaux supérieurs pour vous aider l'un l'autre.

- Si andas por la arena irás más despacio porque empezarás a hundirte. Podrás salir a la superficie si tocas a otro jugador (ToeJam o Earl, naturalmente). Por lo que será una buena idea pasar juntos por las partes de arena.

- Elimina a los molestos cupidos del cielo tocándolos. Para ello, necesitarás los zapatos de resortes o las alas de Icarus.

- Te vamos a dar un consejo para salvar los tomados: quédate en la hierba tan como puedas para mayor velocidad. Entonces, cuando se acerquen, date la vuelta y rodéalos. Si estás cerca de agua, salta justo antes de que te lleven. No tardarán mucho en irse.

- Cuando juegues con dos jugadores, sepárate en los niveles inferiores para ahorrar tiempo al buscar artículos. Será mejor ir juntos en los niveles superiores para ayudaros el uno al otro.

- Camminando sulla sabbia vi rallenta perchè cominciate ad affondare. Vi trerete fuor toccando un altro giocatore (il che significa ToeJam o Earl). È una buona idea percorrere i tratti sabbiosi insieme.

- Buttate fuori dal cielo quei noiosi Cupidi toccandoli. Per fare questo avete bisogno della scarpe a molla o delle ali di Icaro.

- Ecco qui un suggerimento per trattare i tornadi: state più tempo che potete sull'erba per la velocità. Quindi quando si avvicinano, ritornate verso di loro e scansateve. Se siete vicino all'acqua saltatec dentro prima che vi prendano — essi si allontanano.

- In un gioco a due giocatori, dividetevi nei livelli più bassi per trovare più oggetti possibili nel tempo minore. Ma state insieme nei livelli più difficili per aiutarvi uno con l'altro.

- Det går långsammare att gå i sand eftersom du genast börjar att sjunka ner. Du dras tillbaks upp igen så fort du rör vid någon annan spelare (med vilket givetvis menas ToeJam eller Earl) så det är oftast en god idé att ta er förbi de sandiga avsnitten tillsammans.

- Plocka ner de besvärliga ängarna genom att röra vid dem. Du behöver fjäderskor eller Ikarus-vingar för att kunna nå upp til dem.

- Här några trick för att undvika tornados: håll dig på gräset så mycket som möjligt för att inte tappa fart. Ta chansen att smita förbi och runt tornadon i samma ögonblick de kommer riktigt nära. Om det finns vatten närheten kan du hoppa ned i vattnet precis innan de får fatt i dig — de ger sig väg igen efter ett tag.

- Spara tid, i spelsältet för två spelare genom att dela upp er på de lägre spelnivåerna när ni letar efter presenter. Men håll hop på de högre spelnivåerna så att ni kan hjälpa varandra om det skulle kärva till sig.

- Als je in het zand loopt, neemt je snelheid af omdat je begint weg te zakken. Je komt weer omhoog als je een andere speler aanraakt (dit betekent natuurlijk ToeJam of Earl). Dus het is een goed idee om samen door zanderige gebieden te trekken.

- Sla die lastige cupido's uit de lucht door ze aan te raken. Om dit te kunnen doen heb je Springschoenen of Icarus Vleugels nodig.

- Hier volgt een trucje om tornado's te ontwijken: blijf zolang als je kunt op het gras om snelheid te maken. Als ze dan dichterbij komen keer je haastig terug en je springt opzij. Als je vlakbij het water bent springt er dan in vlak voor de tornado's je te pakken krijgen — uiteindelijk gaan ze dan weg.

- In het spel voor twee spelers kun je op de lagere levels beter uit elkaar gaan om tijd te besparen bij het zoeken naar dingen.

- Hiekalla kävely hidastuttaa kulkuasi, koska alat painua. Ponnahdat ylös jos kosketat toista pelaajaa (tarkoittaen tietysti, ToeJamia tai Earlia). Siispä on suositeltavaa liikkua hiekkaisilla alueilla yhdessä.

- Pudota häirikkö-Cupidot alas taivaalta koskettamalla niitä. Tarvitset tähän jousikengät tai Ikaroksen siivet.

- Tässä on vihje miltä tehdä pyörremyrskyille nopeuden ylläpitämiseksi: pysy ruohikalla niin paljon kuin pystyt. Kun ne tulevat hyvin lähelle, tee äkkikäännöksiä niiden lähellä ja hyppelle ympärinsä. Jos olet lähellä vettä hyppää veteen ennen kuin ne saavat sinut kiinni — ne häipyvät aikanaan.

- Kahden pelaajan pelissä pystään alemmilla tasoilla erillään ajan säästämiseksi esineitä etsittäessä. Liikkukaa ylemmillä tasoilla yhdessä jotta voitte auttaa toinen toistanne.

Compendium of Common Earthlings

Reprinted from the:

AAAAA TRAVELERS INTER-GALACTIC POCKET GUIDE BOOK

from pages 876954323 to 876954329

EARTH/EARTHLINGS

WARNING!

ALL SHIPS ARE RECOMMENDED TO TAKE EXTREME CAUTION WHEN TRAVELLING NEAR EARTH

LANDING HERE IS STRICTLY FORBIDDEN!

Beschreibung des gewöhnlichen Erdlings

Nachdruck von:

AAAAA INTERGALAKTISCHER TASCHEN-REISEFÜHRER

Seite 876954323
bis 876954329

ERDE/ERDLINGE

WARNUNG

ALLE SCHIFFE WERDEN AUFGEFORDERT SICH IN DER NAHE DIESES PLANETEN ÄUSSERST VORSICHTIG ZU VERHALTEN

LANDUNG IST STRENG VERBOTEN!

Condense au sujet des vulgaires terriens

Réimprimé par:

AAAAA GUIDE DE POCHE INTERGALACTIQUE DES VOYAGEURS

de la page 876954323 à 876954329

TERRE/TERRIENS

AVERTISSEMENT

IL EST CONSEILLE A TOUT VAISSEAU DE N'APPROCHER DE LA TERRE QU'AVEC UNE EXTREME PRECAUTION

L'ATTERRISSAGE EN CE LIEU EST STRICTEMENT INTERDIT!

Compendio de seres comunes de la tierra

Reeditado de:

AAAAA AGENCIA DE VIAJES INTERGALÁCTICOS MANUAL DE INSTRUCCIONES

de las páginas 876954323
a 876954329

TIERRA/SERES DE LA TIERRA

ADVERTENCIA

SE RECOMIENDA A TODAS LAS NAVES QUE TOMEN MUCHAS PRECAUCIONES CUANDO VIAJEN CERCA DE LA TIERRA

¡AQUÍ ESTÁ ESTRICTAMENTE PROHIBIDO ATERRIZAR!

Opuscolo sugli esseri umani

Ristampa dal:

AAAAA
GUIDA TASCABILE PER I VIAGGIATORI INTER-GALATTICI

da pagina 876954323
a 876954329

TERRA/ESSERI UMANI

ATTENZIONE

É RACCOMANDATO A TUTTE LE NAVI DI FARE MOLTA ATTENZIONE QUANDO SI VIAGGIA N PROSSIMITÀ DELLA TERRA

L ATTERRAGGIO SULLA TERRA É SEVERAMENTE PROIBITO

En sammanställning av de vanligaste typerna av jordlingar

Utdrag ur:

AAAAA
FICKRESEHANDBOK FÖR INTERGALAKTISKA RESENÄRER

från sidorna 876954323
t.o.m. 876954329

JORDEN/JORDLINGAR

VARNING

EXTREM FÖRSIKTIGHET REKOMMENDERAS FÖR ALLA RYMDSKEPP SOM FARDAS I NÄRHETEN AV JORDEN

DET ÄR ABSOLUT FÖRBJUDET ATT LANDA PÅ JORDEN

Mededelingen voor gewone aardbewoners

Overgenomen uit de

AAAAA
REIZIGERS INTERGALACTIC POCKET REISGIDS

van de pagina's 876954323
tot 876954329

AARDE/AARDELINGEN

WAARSCHUWING

HET WORDT ALLE SCHEPEN AANGERADEN OM BUITENGEWOON VOORZICHTIG TE ZIJN ALS ZE IN DE BUURT VAN DE AARDE RE ZEN

LANDEN IS HIER STRIKT VERBODEN

Tavallisten maanolentojen käsikirja

Otettu uusi painos teoksesta

AAAAA
LINNUNRADALLA MATKUSTAVIEN TASKUOPASKIRJA

sivulle 876954323
sivulle 876954329

MAA/MAANOLENNOT

VAROITUS

SJOSITTELEMME ETTÄ KAIKKI ALUKSET OVAT ERITTAIN VAROVAISIA MATKUSTAESSAAN LÄHELLÄ MAATA

LASKEUTUMINEN TÄNNE ON ANKARASTI KIELLETTYI

THE INHABITANTS OF THIS PLANET ARE WIDELY KNOWN TO BE THE MOST UNPREDICTABLE CREATURES IN THE SECTOR. PREDOMINANT AMONG THE EARTHLINGS ARE THE HUMANS, KNOWN FOR THEIR DESTRUCTIVE NATURE AS WELL AS FOR THEIR TENDENCY TO TAKE THEMSELVES FAR TOO SERIOUSLY. ALSO WORTHY OF NOTE IS THE HUMAN'S GENERAL LACK OF A HEALTHY PARTY-DOWN ATTITUDE, AND THEIR ALMOST NON-EXISTENT SENSE OF FUNK

FOLLOWING IS A LISTING OF THE VARIOUS EARTHLINGS YOU MAY ENCOUNTER SHOULD YOU EVER LAND ON THIS PLANET (EVEN THOUGH OF COURSE ITS FORBIDDEN. SO OBVIOUSLY YOU WOULDN'T, BUT IF MAYBE YOU CRASHED OR SOMETHING, OR MAYBE YOU DECIDED TO LAND THERE ANYWAY, WHICH OF COURSE YOU WOULDN'T, BUT IF YOU DID...)

DIE BEWOHNER DIESES PLANETEN SIND ALS DIE UNBERECHENBARSTEN LEBENSFORMEN IN DIESEM GALAKTISCHEN SEKTOR BEKANNT. DIE DOMINERENDE GATTUNG AUF DER ERDE HEISST "MENSCH". CHARAKTERISTISCHE MERKMALE SIND DESTRUKTIVES VERHALTEN, UND DIE NEIGUNG, SICH SELBST VIEL ZU ERNST ZU NEHMEN. EBENFALLS BEMERKENSWERT IST DER MANGEL AN EINER GESUNDEN PARTY EINSTELLUNG, UND EIN FAST GANZ FEHLENDER SINN FUR FUNK

IM FOLGENDEN EINE LISTE DER VERSCHIEDENEN ERDLINGE, DIE SIE ZU TREFFEN RISKIEREN FALLS SIE (GEGEN DIE VORSCHRIFT) AUF DIESEM PLANETEN LANDEN. NATURLICH WURDE NIEMAND SO DUMM ODER FAHRLASSIG SEIN, SOLCH EINEN FEHLER ZU MACHEN. ABER ES KÖNNTE JA SEIN, DASS SIE EINE PANNE HABEN, ODER ES GEGEN DAS GESETZ RISKIEREN WOLLEN. DAS WURDEN SIE NATURLICH NICHT, ABER FALLS SIE ES DOCH TUN, DANN...)

IL EST DE NOTORIETE PUBLIQUE QUE LES HABITANTS DE CETTE PLANETE SONT LES CREATURES LES PLUS IMPREVISIBLES DU SECTEUR. PARMI LES TERRIENS PREDOMINENT LES HUMAINS, DONT LA NATURE DESTRUCTIVE ET LA TENDANCE A CE PRENDRE DE MANIERE EXCESSIVE AU SERIEUX N'EST UN MYSTERE POUR AUCUN. IL N'EST PAS MOINS IMPORTANT DE NOTER LEUR MANQUE TOTAL DE COMPORTEMENT SAIN ET DENUE DE TOUT PARTI-PRIS ET LEUR SENS PRATIQUEMENT INEXISTANT DU FUNK

VOUS TROUVEREZ CI-APRES LA LISTE DES DIFFERENTS TERRIENS QUE VOUS POURREZ RENCONTRER SI SUITE A UN HASARD QUELCONQUE VOUS DEVIEZ ATTERRIR SUR CETTE PLANETE (MALGRE L'INTERDICTION FORMELLE, MAIS EN CAS D'ACCIDENT OU AUTRE VOIRE DANS LE CAS D'UN ATTERRISSAGE VOLONTAIRE BIEN QUE CONTRAIRE AUX REGLEMENTS. MAIS SI...)

LOS HABITANTES DE ESTE PLANETA SON FAMOSOS POR SER LAS CRITURAS MAS IMPREDECIBLES DE LA ZONA. ENTRE LOS SERES DE LA TIERRA SE DESTACAN LOS HUMANOS, CONOCIDOS POR SU NATURALEZA DESTRUCTORA ASI COMO POR SU TENDENCIA A TOMARSELO TODO DEMASIADO EN SERIO. RECJERDESE TAMBIÉN LA FALTA DE LA ACTITUD GENERAL SALUDABLE DE AMISTAD Y SU SENTIDO CASI INEXISTENTE DE LA MUSICA FUNK

A CONTINUACIÓN DAMOS UNA LISTA DE LOS SERES TERRESTRES QUE PODRÁN ENCONTRAR EN CASO DE ATERRIZAR EN ESTE PLANETA (AUNQUE NATURALMENTE ESTÁ ESTRICTAMENTE PROHIBIDO PERO EN CASO DE ACCIDENTE O SI DE TODOS MODOS DECIDEN ATERRIZAR, COSA QUE NO DEBERIAN HACER, PERO EN CASO DE QUE LO HAGAN...)

GLI ABITANTI DI QUESTO PIANETA SONO CONOSCIUTI PER ESSERE LE PIU IMPRATICABILI PERSONE DI QUESTA SEZIONE PREDOMINANTI TRA LE CREATURE TERRESTRI SONO GLI UMANI, CONOSCIUTI PER LA LORO NATURA DISTRUTTIVA COSI COME PER LA TENDENZA A PRENDERSI TROPPO SUL SERIO E INOLTRE DEGNO DI NOTA IL SENSO GENERALE DEGLI UMANI DELL'ATTITUDINE E IL LORO QUASI NON ESISTENTE SENSO DEL FUNK

SEGUE UNA LISTA DELLE DIVERSITÀ DI ESSERI UMANI CHE POTETE INCONTRARE SE MAI VI DOVESSE CAPITARE DI SBARCARE SU QUESTO PIANETA ANCHE SE, DI CERTO, VISTO CHE È PROIBITO, DI SICURO NON VI SUCCEDERÀ, MA SE SUCCEDESSE UN INCIDENTE O QUALCOSA, O SE VOI DECIDESTE DI SBARCARE COMUNQUE CHE DI SICURO NON FARETE, MA SE LO FACESTE)

INNEVÅNARNA PÅ DENNA PLANET ÄR ÖKÄNDA FÖR ATT VARA DE MEST OFÖRUTSÄGBARA VARELSERNA I DEN HÄR DELEN AV UNIVERSUM MÄNNISKOR ÄR DEN DOMINERANDE SORTENS JORDLINGAR OCH DE ÄR KÄNDA FÖR SIN DESTRUKTIVA NATUR OCH FÖR DERAS EGENHET ATT TA SIG SJÄLVA ALLDELES FÖR SERIÖST VÄRT ATT NÄMNA ÄR OCKSÅ JORDLINGARNAS I DE FLESTA FALL, BRIST PÅ FÖRMÅGA ATT FESTA LOSS OCH DERAS DET NÄRMASTE TOTALA OKÄNSLA FÖR FUNK

HÄR FÖLJER EN LISTA ÖVER DE OLIKA SORTERS JORDLINGAR DU KAN KOMMA ATT TRAFFA PÅ OM DU NÅGONSIN SKULLE LANDA PÅ DENNA PLANET (ÄVEN OM DET G VETVIS ÄR STRÄNGT FÖRBJUDET OCH DU JU ALDRIG SKULLE TA DIG FÖR NÅGOT SÄNT MEN DU KANSKE KRACHLANDAR ELLER NÅGONTING ELLER BESTÄMMER DIG FÖR ATT LANDA ALLA FALL, VILKET DU GIVETVIS ALDRIG SKULLE, MEN OM)

DE BEWONERS VAN DEZE PLANEET STAAN BIJ EDEREEN BEKEND ALS DE MEEST ONVOORSPELBARE WEZENS IN DE SECTOR HET MEEST VOORKOMEND ONDER DE AARDELINGEN ZIJN DE MENSEN BEKEND OM HUN DESTRUCTIEVE KARAKTER EN OM HUN NEIGING OM ZICHZELF TE SERIEUS OP TE VATTEN OOK DE MOEITE VAN HET OPMERKEN WAARD IS HET MENSELIJKE ALGEHELE GEBREK AAN FEESTELIJST EN HUN BIJNA NET BESTAANDE GEVOEL VOOR FUNK

HIERONDER VOLGT EEN LIJST VAN DE VERSCHILLENDE AARDELINGEN DIE JE TEGEN ZOU KUNNEN KOMEN ALS JE OOIT OP DEZE PLANEET LANDT AANGEZIEN DIT VERBODEN IS ZAL JE DIT NORMAAL NOOIT DOEN MAAR ALS JE NEERSTORT OF ZO ETS OF ALS JE BESLUIT OM DAAR TOCH TE LANDEN, WAT JE NATUURLIJK NIET ZOU WILLEN MAAR MOCHT JE HET DOEN)

TÄMÄN PLANEETAN ASUKKAIDEN TIEDETÄÄN OLEVAN KOKO LOHKON ARVAAMATTOMIMPIA OLENTOJA VALLITSEVAT MAANOLENNOT OVAT IHMISET JOTKA OVAT TUNNETTUJA TUHOAVASTA LUONTEENLAADUSTAAN SEKÄ TAIPUMUKSESTAAN OTTAA ITSENSÄ LIIAN VAKAVASTI HUOMIONARVOISTA ON MYÖS IHMISTEN YLEINEN TERVEEN HUUMORI MENTALITEETIN SEKÄ KEVYTMIELISYYDEN PUUTE

SEURAAVASSA ON LUETTELO MAANOLENNOISTA, JOITA SAATAT TAVATA TALLE PLANEETALLE SAAPUESSASI (VAIKKA SE TIETYSTI ON KIELLETTY MUTTA EHKÄPÄ JOUDUIT ONNETTOMUUTEEN JA SITÄ KAUTTA JOUDUT MAAHAN TAI EHKÄ SITTENKIN HALUSIT KOKEILLA ONNEASI TAI ETHÄN SINÄ SELLAISTA YRITÄ VAI MITÄ)

1) CRAZED SHOPPER

(*Spenditallmadae*)

This creature is actually a relatively minimal threat. She's in a constant state of 'buying frenzy' and will usually be only marginally aware of your presence. This distracted or crazed state of mind is often aggravated even further by the presence of a screaming young human, usually propelled by the Shopper in a metal conveyance called a shopping basket.

① HAUSFRAU MIT EINKAUFSWAGEN

(*Kaufjedenquatschae*)

Diese Kreatur ist eine der weniger gefährlichen Lebensformen. Sie ist in einem konstanten Zustand des Einkaufsrauschs und nimmt Ihre Existenz meistens nur am Rand wahr. Dieser Zustand des Einkaufsrauschs wird noch verstärkt, wenn sie von einem kreischenden Jungmenschen begleitet wird, der meistens von der Kaufjedenquatschae in einem Metallkasten mit Rädern, Einkaufswagen genannt, transportiert wird.

① CLIENT AFFOLE

(*Spenditallmadae*)

Cette créature n'occasionne qu'une peur mondre. Elle se trouve dans un état constant de "frénesie consommatrice" et ne sera qu'en partie consciente de votre présence. Cet état d'esprit distrait, voire abrutí, est souvent aggravé par la présence d'un jeune être humain criard habituellement transporté par le client dans un appareil mobile métallique appelé caddie.

1 COMPRADORA LOCA

(*Gastaselotodo*)

Esta criatura ofrece en realidad un peligro mínimo. Está en un estado constante de ir a comprar y normalmente no se dará cuenta de tu presencia. Este estado alocado o de distracción se ve frecuentemente agravado por la presencia de un pequeño ser humano muy llorón, normalmente impulsado por la compradora en un transportador metálico denominado carro de compras.

① LA COMPRATRICE FOLLE

(*Scialaquatricea*)

Questa creatura è attualmente una delle minacce minori. Ella è sempre in un costante stato di "frenesia d'acquisti" è sarà solo marginalmente cosciente della vostra presenza. Questo stato della mente distratto o alterato viene spesso aggravato dalla presenza di giovani umani urlanti generalmente trasportati dall'acquirente su un veicolo di metallo chiamato carrello per la spesa

① GALEN SHOPPARE

(*Slösalltpåendagae*)

Den här varelsen utgör trots allt bara ett smärre hot. Hon befinner sig i ett konstant tillstånd av köpgalenskap och är vanligen knappt medveten om din närvaro. Hennes distråa, ibland tokiga, humör förstärks oftast av en yngre, skrikande individ som ofta framförs av ovannämda varelse i ett metalliskt transportmedel kallat shoppingvagn.

① GEKKE HUISVROUW

(*Spenditallinadae*)

Dit schepsel vormt eigenlijk maar een kleine dreiging. Ze verkeert in een voortdurende staat van 'koopwaanzin' en zal zich eigenlijk amper bewust zijn van jouw aanwezigheid. Deze verwarde of gekke toestand van de geest wordt vaak nog verergerd door de aanwezigheid van een gillend jong menselijk wezentje, dat vaak wordt voortgeduwd door de Huisvrouw in een metalen kooitje op wielen dat een winkelwagentje genoemd wordt

① VIMMAINEN OSTAJA

(*Spenditallinadae*)

Tämä olento on suhteellisen vaaraton. Hän on jatkuvassa ostokierteessa eikä normaalist kiinnitä sinuun suurtakaan huomiota. Tämä hajamielinen tai vimmainen mielentila usein pahenee huutavan nuoren ihmisen läsnäolosta, jota Ostaja kuljettaa metallikärryssä nimeltä ostoskon

2 WISEMAN

(*Carrotus Smartius*)

The Wiseman, or Carrotman as he is also called, is one of the few non-hostile natives of planet Earth. For a couple of bucks this creature will identify the contents of an unidentified present.

Many who are not so wise have asked the question "Why the carrot suit?" He has never actually answered this question, but since he is the Wiseman, it is assumed that he has his reasons.

To get him to identify the contents of a present simply stop and stand next to him. When he asks for 2 bucks say "yup," then choose the present to be identified. It is usually a good strategy to save up your bucks until the Wiseman has identified the Randomizer present.

2 WEISER MANN

(*Carrotus Smartius*)

Der Weise Mann, auch Karottenmann genannt, ist einer der wenigen freundlich gesinnten Bewohner des Planeten Erde. Für zwei Münzen der lokalen Währung identifiziert er für Sie den Inhalt eines unbekannten Geschenks.

Viele, die nicht so weise waren, haben gefragt: Warum der Karottenanzug? Er hat diese Frage noch nie beantwortet, aber da er der Weise Mann ist, wird er schon einen guten Grund haben.

Um ihn dazu zu überreden, ein Geschenk zu identifizieren, stellen Sie sich neben ihn. Wenn er 2 Dollar verlangt, sagen Sie "Yup" und wählen das zu identifizierende Geschenk. Es ist meistens eine gute Idee, ein paar Dollar zu sparen, um den Weisen Mann um Rat fragen zu können.

2 LE SAGE

(*Carrotus Smartius*)

Le Sage ou l'homme-carotte, tel est son surnom, est l'un des rares indigènes de la planète Terre sans intention hostile. Pour quelques sous, il vous identifie le contenu d'un cadeau surprise.

De nombreuses personnes qui ne faisaient pas preuve de sagesse extrême ont posé la question, "Pourquoi un costume en forme de carotte?" à laquelle il n'a jamais donné de réponse, mais en tant que Sage, il a certainement de très bonnes raisons pour cela.

Pour qu'il identifie le contenu d'un cadeau, arrêtez-vous et tenez-vous près de lui. S'il vous demande 2 sous, dites "yup" et choisissez le cadeau à identifier. En général, c'est faire preuve de bonne stratégie que d'économiser ses sous jusqu'à ce que le Sage identifie le cadeau imprévu.

2 SABIO

(*Zanahorius Inteligentis*)

El Sabio, o también hombre-zanahoria, es uno de los pocos nativos que no es hostil en la tierra. Por un par de dólares, esta criatura identificará el contenido de los regalos inidentificados.

Muchos que no son tan sabios se han preguntado ¿Por qué va vestido de zanahoria?" Él nunca nos ha contestado a pregunta, pero puesto que es sabio, sus razones tendrá.

Para que te identifique el contenido de un regalo, párate a su lado. Cuando te pida 2 dólares, dice "yup", y selecciona el regalo que deseas identificar. Normalmente es bueno guardarse el dinero hasta que el sabio haya identificado el regalo de azar.

② IL SAGGIO

(*Carrotus Sveglius*)

Il saggio, o l'uomo carota come viene chiamato, è uno degli abitanti non ostili del pianeta terra. Per un paio di dollari questo essere vi identificherà il contenuto dei regali.

Molte persone, non molto intelligenti hanno chiesto "Ma perchè il vestito da carota?" Non ha mai risposto a questa domanda, ma poiché è un saggio avrà sicuramente le sue buone ragioni.

Per fargli identificare il contenuto dei regali fermatevi e state vicino a lui. Quando vi chiede i due dollari, dite "yup" e quindi scegliete il regalo da identificare. È una buona strategia quella di mettere da parte due dollari per fare identificare al saggio il regalo sorpresa.

② DEN VISE MANNEN

(*Morotus Smarticus*)

Den vise mannen, eller morotsmannen som han också kallas, är en av jordens få icke-aggressiva varelser. Den här varelsen talar om innehållet i ett okänt paket för några få dollar.

Många mindre visa individer har ställt morotsmannen frågan: Varför morotskostymen? Den frågan har faktiskt aldrig besvarats. Men eftersom han är den vise mannen så antas det att han har sina skäl.

Stoppa honom och ställ dig bredvid honom för att få reda på vad som finns i ett paket. Säg YUP när han frågar dig om två dollar och välj sedan vilken av presenterna du vill veta innehållet i. Det är oftast taktiskt att spara dina pengar tills den vise mannen har talat om vad som finns i det mystiska paketet.

② WISEMAN

(*Carrotus Smartius*)

De Wiseman, of Worteiman zoals hij ook genoemd wordt, is één van de weinige niet vijandige bewoners van de planeet Aarde. Voor een paar dollars zal dit schepsel de inhoud bekend maken van een kado met een onbekende inhoud.

Velen die jou voorgingen waren niet zo slim en vroegen hem waarom hij een Worteipak droeg. Deze vraag heeft hij eigenlijk nooit echt beantwoord, maar omdat hij een Wijze Man is neemt men aan dat hij er zijn redenen wel voor zal hebben.

Om hem de inhoud van een kado bekend te laten maken moet je gewoon stoppen en naast hem gaan staan. Als hij om twee dollars vraagt, zeg jij "yup" en je kiest het kado dat je wilt identificeren. Het is meestal een goede strategie om je dollars te sparen totdat de Wiseman de inhoud van het Mysterie Kado bepaald heeft.

② VIISAS MIES

(*Carrotus Smartius*)

Viisas mies eli Porkkanamies joksi häntä myös kutsutaan, on yksi harvoista todella vaarattomista planeetan Maa alkuasukkaista. Parista dollarista tämä olento tunnistaa nimettömän lahjan sisällön.

Jotkut eivät kovin fiksut olennot ovat kysyneet, miksi hänellä on porkkanapuku. Hän ei ole koskaan itseasiassa vastannut tähän kysymykseen, mutta koska hän on Viisas mies, epäillään että hänellä on omat syynsä.

Jos haluat hänen tunnistavan lahjan sisällön, pysähdy yksinkertaisesti hänen viereensä. Kun hän pyytää kahta dollaria, sano "yup" (Joo) ja valitse nimettävä lahja. Yleensä on hyvä idea säästää dollareita kunnes Viisas mies on tunnistanut umpimähkäisen lahjan.

③ THE WAHINI

(*Hawainus Bootius Shakum*)

Wahines are young Hawaiian maidens with a strange and compelling charm. Wearing only skirts made of grass, and leis of flowers, these Earth creatures spend all their time doing the Hula. Anyone who gets close to them will find joining them in this strange alien dance all but irresistible. In fact the closer one gets to a Wahini, the harder it is to resist dancing. As pleasant as this may seem, it can be quite annoying when one is being pursued by a more hostile Earthling.

③ DIE WAHINI

(*Hawainus Hinterius Wackelium*)

Wahinen sind junge Damen aus Hawai mit einem exotischen und unwiderstehlichen Charme. Sie tragen Grasröcke und Blumenkränze und tanzen ununterbrochen den Hula. Wer in ihre Nähe gerät, der findet es fast unmöglich, nicht mit ihnen mitzutanzen. Je näher Sie an eine Wahini gehen, desto schwerer ist es, dem Drang zum Mittanzen zu widerstehen. Dies mag nicht so unangenehm erscheinen, aber es kann ziemlich unerwünscht sein, wenn Sie gerade von einem böse gesinnten Erdling verfolgt werden.

③ LA VAHINÉ

(*Hawainus Bootius Shakum*)

Les vahinés sont de jeunes Hawaïennes au charme étrange et attirant. Portant des „upes tessées d'herbes et des colliers de fleurs, ces créatures terrestres passent leur temps à danser le Hula. Quiconque s'approche d'elles, ne pourra s'empêcher de se joindre à leur danse étrange mais irrésistible. En fait, plus on s approche d une vahiné, plus il est difficile de résister à la danse. Aussi agréables qu'il puisse paraître, il peut être tout à fait désagréable si vous êtes poursuivi d'un terrien aux intentions des plus hostiles.

③ LA WAHINI

(*Bonahembra Hawaiiana*)

Las Wahinis son jóvenes Hawaïanas con un encanto sorprendente. Se visten sólo con faldas hechas de hierbas y flores. Estas criaturas terrestres se pasan el día bailando. Todos los que se acercan se ponen a bailar esta rara danza tericola de forma irresistible. De echo, cuanto más cerca se vaya de una Wahini, más difícil será resistir la tentación de bailar. Puede parecer muy agradable, pero no todos los seres de la tierra son iguales.

④ INSANE DENTIST

(*Painus Maximus*)

This Earth creature is particularly sneaky. Under the guise of fixing your teeth, he delights in inflicting as much pain as humanly possible. After drilling you with his overs zed workman s dril he will usually stop to cackle and gloat. This can often be your chance to get away.

④ VERRÜCKTER ZAHNARZT

(*Schmerzus Maximus*)

Dieser Erdling ist besonders tuckisch. Unter der Ausrede, Ihre Zähne zu reparieren, gemeßt er es, Ihnen so viel Schmerz zuzufugen wie möglich. Nachdem er Ihr Gebiß mit einem übergroßen Betonbohrer bearbeitet hat, macht er meistens eine Pause und freut sich. Das kann Ihre einzige Chance sein, ihm zu entkommen.

4 LE DENTISTE ALIENE

(*Painus Maximus*)

La créature humaine est particulièrement sournoise. Sous le prétexte de vous mettre en place les dents, il se réjouit de vous infliger les plus inhumaines douleurs. Après vous avoir percé la dent avec sa perceuse de menuisier surdimensionnée, il s arrêtera de ricaner et d'exulter. Il faut saisir cette chance pour vous échapper.

④ EL DENTISTA MAJARETA

(*Supradolonis Causantis*)

Esta critura terrestre es particularmente vengativa. Con la excusa de arreglarte los dientes se lo pasa bomba infringiendo todo el dolor que se pueda imaginar y también el inimaginable. Después de perforarte con un taladro, se para para buscar otras formas de martirizarte. Es entonces cuando tendrás la oportunidad de escapar.

③ L'HAWAIANA

(*Avalianus Ondeggiaum*)

Sono delle hawaiane giovani con un fascino strano e irresistibile. Indossano solo gonne fatte di erba e corone di fiori: queste creature della terra passano il loro tempo a ballare l'hula-hula. Chi si avvicina si troverà ad unirsi nella loro strana e aliena, ma irresistibile danza. Infatti più vicino uno andrà a una hawaiana, più difficile sarà resistere al ballo. Per quanto piacevole questo possa sembrare, può risultare piuttosto fastidioso quando uno viene persuaso da un abitante della terra ostile.

④ IL DENTISTA INSANO

(*Ponus Maximus*)

Questo abitante della terra è piuttosto viscido. Con la scusa di mettervi a posto i denti, egli gode a infondervi quanto più dolore è umanamente possibile. Dopo avervi trapanato con un trapano fuori misura da muratore, egli generalmente si ferma per chiacchierare un pò e osservarvi malignamente. Questa può essere una buona occasione per fuggire.

③ HULA-HULAFLICKAN

(*Hawaiinus Vickus Rumpus*)

Hula-hulaflickorna är Hawaiianska ungmör med en underligt lockande charm. Dessa jordlingar ägnar hela dagarna, klädda endast kjolar gjorda av vass och blomhalsband, åt att dansa hula. Alla som kommer närheten av dem kommer att finna att det är praktiskt taget omöjligt att inte dansa med i denna konstiga, främmande dans. Det är de facto så att ju närmare man kommer en hula-hulaflicka desto svårare blir det att låta bli att dansa med dem. Även om det kan verka väl så trevligt så kan det vara ganska irriterande om man samtidigt blir förföljd av någon mindre trevlig jordling.

④ DEN GALNE TANDLÄKAREN

(*Smärtus Maximus*)

Det här är en särskilt lömsk jordling. Han utgör sig för att vilja fixa till dina tänder men njuter desto mer av att tillfoga dig så mycket smärta som möjligt. Han stannar alltid upp och vilar ett tag för att skvallra lite, efter att ha borrat i dig med sin arbetarborr, och det är din chans att ta dig därifrån.

③ DE WAHINI

(*Hawaiinus Bootius Shakium*)

Wahines zijn jonge Hawaiaanse meisjes met een vreemde boeiende charme. Ze dragen alleen rokjes die van gras gemaakt zijn en een bloemenkrans. Ze gebruiken al hun tijd om de Hula te dansen. Iedereen die dicht bij ze in de buurt komt zal met ze mee gaan doen aan deze vreemde maar onweerstaanbare dans. Hoe dichter je in de buurt komt van de Wahini, hoe moeilijker het is om de drang tot dansen te weerstaan. Ook al lijkt dit allemaal nog zo leuk, het kan heel vervelend zijn als je achtervolgd wordt door een vijandigere Aardeling.

④ GEKKE TANDARTS

(*Painus Maximus*)

Dit Aardse wezen is erg gluiperig. Hij doet alsof hij je tanden wil repareren, maar hij kikt erop om je zoveel mogelijk pijn te doen. Nadat hij in je tanden en kiezen geboord heeft met zijn enorme boor, zal hij meestal even stoppen om te giechelen en zich te verkneuteren. Dit kan vaak een goede gelegenheid voor je zijn om weg te komen.

③ WAHINI

(*Hawaiinus Bootius Shakium*)

Wahinit ovat nuoria hawaijilaisneitoja, joilla on ihmeellinen ja vetoava viehätysvoima. Päällään vain ruohosta tehty hame ja kukkalei nämä maanolennot tanssivat koko ajan hulatanssia. Jokainen heidän läheiteen joutuva huomaa liittyvänsä tanssijoiden joukkoon. Tosiasiassa mitä lähemmäksi tanssijaa menet sitä vaikeampi on vastustaa tanssia. Niin mukavalta kuin tämä näyttää se saattaa olla aika harmillista, varsinkin jos olet jonkun vihamielisen maanolennon takaa-ajama.

④ HULLU HAMMASLÄÄKÄRI

(*Painus Maximus*)

Tämä maanolento on erityisen ovela. Valehdellen, että hän paikkaa hampaasi, hän tuntee mielihyvää siitä että aiheuttaa sinulle niin paljon tuskaa kuin vain on inhimillisest mahdollista. Sen jälkeen kun hän on porannut hammastasi aivan liian isolla työmiehen poralla, hän usein pysähtyy juttelemaan ja katselemaan. Tämä saattaa olla hetkesi paeta.

5 CUPID

(Cupidus Stupidus)

This adorable little Cherub, also known as the Cupid, or Baby of Love, has the annoying habit of singing off key and of shooting nasty little arrows. If you should happen to get hit with one of these arrows you will fall immediately in love. Be warned, falling in love is not all its cracked up to be. If you do touch one of these charming cherubim by using Icarus Wings, Spring Shoes or Super Hi-Tops, it will fall out of the sky and pop

5

⑤ AMOR

(Amorus Beklopptus)

Dieser liebenswerte kleine Engel, auch unter dem Namen Amor bekannt, hat die störende Angewohnheit, dumme kleine Lieder zu singen und lästige kleine Pfeile zu schießen. Wenn Sie das Pech haben, von solch einem Pfeil erwischt zu werden, dann verlieben Sie sich sofort. Sagen Sie nicht, wir hätten nicht gewarnt. Verliebt sein ist kein Vergnügen. Wenn Sie einen dieser reizenden Cherubs mit Ikarusflügeln, Federschuhen oder Super-Hi-Top Schuhen berühren, fällt er vom Himmel und platzt

⑤ CUPIDON

(Cupidus Stupidus)

Cet adorable chérubin, plus connu sous le nom de Cupidon ou le Bébé de l'Amour, a l'habitude irritante de chanter faux et de lancer de méchantes petites flèches. S'il devait vous arriver d'être touché par une de ces flèches, vous tomberez immédiatement amoureux. Mais attention, tomber amoureux n'est pas tout ce que l'on en dit. Si vous touchez l'un de ces charmants chérubins en utilisant les ailes d'Icare, les chaussures de saut ou les super hi-top, il tombera du ciel et éclatera.

⑤ CUPIDO

(Cupidus Estupidus)

Esta adorable criatura conocida como Cupido, o niño del amor, tiene la mala costumbre de cantar fuera de tono y de disparar flechas molestas. Si te acierta una flecha te enamorarás instantáneamente. Ten cuidado, eso de enamorarse no es tan bonito como lo pintan. Si tocas a uno de estos curiosos cupidos con las alas de Icarus, zapatos de resortes, o superalzadores, caerás del espacio

Ⓢ CUPIDO

(*Cupidus Stupidus*)

Questo adorabile piccolo cherubino conosciuto anche con il nome di Cupido, o Bambino dell'Amore, ha la noiosa abitudine di cantare e lanciare delle piccole e pericolose frecce. Se dovesse capitarvi di essere colpito da una di queste frecce cadrete subito innamorato. Fate attenzione: essere innamorato non è così meraviglioso come si dice. Se toccate uno di questi affascinanti cherubini quando state usando le ali di Icaro o le scarpe a molla o i Super Hi-Tops, esso precipiterà e scoppierà.

Ⓢ ÄNGELN

(*Sanslöstkärcus*)

Denna förtjusande lilla kerub, även känd som ängeln eller kärleksbarnet har den irriterande vanan att sjunga falskt och skjuta iväg otäcka små pilar. Om du skulle råka bli träffad av någon av de små pilarna blir du genast kär. Ta dig i akt att vara kär är inte alls den dans på rosor som folk påstår. Om du råkar komma åt någon av de här charmerande kerubema när du använder dina Ikarus-vingar, fjäderskor eller Super Hi-Tops, kommer de att falla ned från skyn och förvinna i en puff av rök.

Ⓢ CUPIDO

(*Cupidus Stupidus*)

Dit aanbiddelijke kleine engeltje, dat bekend staat onder de naam Cupido of Baby van de Liefde, heeft de irritante gewoonte om vals te zingen en gemene kleine pijltjes af te schieten. Als je door zo'n pijltje getroffen wordt, word je onmiddellijk verliefd. Maar wees gewaarschuwd, verliefd zijn heeft ook zijn vervelende kanten. Als je één van deze charmante engeltjes aanraakt door Icarus Vleugels, Springschoenen of Superschoenen te gebruiken, valt het uit de lucht en het ontploft!

Ⓢ CUPIDO

(*Cupidus Stupidus*)

Tällä rakastettavalla pienellä keruubilla, joka tunnetaan myös nimellä Cupido tai Rakkauden tuoja, on ärsyttävä tapa laulaa nuotin vierestä ja ampua ilkeitä pikkunuolia. Jos saat osuman näistä nuolista, joudut heti rakkauden pauloihin. Olet varoillasi: sillä rakastuminen ei ole sitä mitä sen luulet olevan. Jos kosketat näitä viehättäviä pikkukeruubeja Ikaroksen siivillä, jousikengillä tai superhypyillä, ne putoavat alas ja kuoleval

⑥ HAMSTER IN A ROLLY-BALL

(*Rodentia Nottoosmartium*)

These creatures are probably the least intelligent of all the Earthlings Trapped inside of large clear plastic balls, these giant hamsters run continuously attempting to get away from the plastic ball

Funkotron scientists have no theories at present to explain how they got into these balls, and the question of how they eat or reproduce is a source of major controversy Since hamsters do not move very fast, simply walk away from them

⑥ HAMSTER IN LAUFKUGEL

(*Nagetierum Hirnverbranntium*)

Diese Geschöpfe sind wahrscheinlich die dümmsten der Erdenbewohner Sie sind in Plastikbällen gefangen und laufen damit wie verrückt durch die Gegend

Funkotron-Wissenschaftler haben Theorien aufgestellt, um zu erklären, wie die Hamster überhaupt in die Kugeln gekommen sind. Und auch die Frage, wie sie sich fortpflanzen oder ernähren ist noch nicht ganz klar beantwortet Aber da die Hamster nicht so schnell laufen können gehen Sie einfach zur Seite

⑥ LE HAMSTER DANS LA ROUE

(*Rodentia Nottoosmartium*)

Ces créatures sont probablement les moins intelligentes de tous les terriens. Enfermés dans une grosse balle de plastique, ces hamsters géants courent sans cesse dans l'espoir de pouvoir sortir de ce cercle infernal

Les hommes de science de Funkotron ne sont pas parvenus jusqu'à présent à expliquer comment ils y étaient entrés, quant à la question de savoir comment ils se nourrissent et se reproduisent, elle est restée sujet de controverses inépuisables Etant donné que les hamsters ne sont pas très rapides, évitez-les tout simplement

⑥ RATITA DENTRO DE UNA BOLA

(*Roedoris Atontatis*)

Estas criaturas son quizás las más estupidas de la tierra. Atrapadas dentro de una bola de plástico transparente, se pasan el día corriendo dentro de la bola para salir de ella

Los científicos de Funkotron no tienen ninguna teoría para explicar cómo se metieron en las bolas y la cuestión de cómo comen o se reproducen es una fuente de gran controversia. Puesto que las ratitas no son muy rápidas, apártate de [redacted].

⑥ CRICETO NELLA SFERA RUOTANTE

(*Roditricia Notinteligenzium*)

Queste creature sono probabilmente le meno intelligenti del pianeta terra. Rinchiuse dentro una grande palla di plastica trasparente, questi criceti giganti corrono con nuamente cercando di uscire dalla palla di plastica.

Gli scienziati di Funkotron non hanno attualmente delle teorie per spiegare come questi animali riescano ad entrare nelle palle, e la questione di come riescano a mangiare e a riprodursi è una delle fonti maggiori di controversie. Poichè criceti non corrono molto velocemente camminalegli semplicemente distante

⑥ HAMSTER I ETT EKORRHJUL

(*Intesåsmarticus Rådis*)

De här är antagligen de minst intelligenta av jordvarelserna. De är långsamt i stora genomskinliga plastbollar och springer oavbrutet sina fruktlösa försök att ta sig ut.

Funkotroniska vetenskapsmän har i dagens läge inga teorier gällande på vilket sätt hamstrarna hamnar i sina plastkulor och frågan om hur de äter och förökar sig är en källa till livlig debatt. Eftersom hamstrar trots allt inte rör sig så fort så är det enklaste sättet att ta sig undan helt enkelt att knalla iväg ifrån dem.

⑥ HAMSTER IN EEN ROL-BAL

(*Rodentia Nottoosmartium*)

Deze schepsels lijken de minst intelligente aardbewoners te zijn. Deze enorme hamsters zijn gevangen in grote doorzichtige plastic ballen en ze rennen voortdurend om te proberen uit de plastic bal te ontsnappen.

Funkotron wetenschappers hebben geen theorieën die kunnen verklaren hoe de hamsters in deze ballen terecht zijn gekomen en de vraag hoe deze beesten eten of zich voortplanten is een bron van legenstrijdigheid. Omdat hamsters zich niet zo snel kunnen bewegen, kun je gewoon van ze vandaan lopen.

⑥ HAMSTERI PYÖRIVÄN PALLON SISÄSSÄ

(*Rodentia Nottoosmartium*)

Nämä olennot ovat ehkä tyhmimmät kaikista maanolennoista. Vankeina suurten muovipallojen sisällä ne juoksevat lakkaamatta yrittäen näin päästä pois pallon sisältä.

Funkotron-tiedemiehillä ei ole vielä minkäänlaista teoriaa siitä miten otukset joutuivat pallojen sisään ja kysymys, kuinka ne syövät tai lisääntyvät on pälvän puheenaihe. Koska hamsterit eivät liikku nopeasti voit huolella kävellä pois niiden luota.

⑦ BOGEY MAN

(*Pygmyus Scaremtadeathium*)

The Bogey Man is one of the most dangerous of all Earth creatures. When not moving, it's completely invisible. When it is moving, it's only a flippytoeing shadow. The Bogey Man lives for the pleasure of sneaking up on unsuspecting victims and shouting the words "Bogey Bogey Bogey."

⑦ BUSSEMANN

(*Ekligus Giftzwerglus*)

Der Bussemann ist eine der gefährlichsten Erdenkreaturen. Wenn er sich nicht bewegt, dann ist er völlig unsichtbar. Wenn er sich bewegt, dann nur als schleichender Schatten. Der Bussemann genießt es, sich an ahnungslose Opfer heranzuschleichen und "Bogey Bogey Bogey" zu rufen.

⑦ L'HOMME EPOUVANTAIL

(*Pygmyus Scaremtadeathium*)

L'homme épouvantail est l'une des créatures terrestres des plus dangereuses. Lorsqu'il ne bouge pas, il est complètement invisible. Lorsqu'il bouge, c'est un ombre subreptice. L'homme épouvanta vit pour le plaisir de trouver des victimes ne se doutant de rien et de crier "Beuh! Beuh! Beuh!"

⑦ ESPANTAJO

(*Pigmeus Asustatios*)

El espantajo es una de las criaturas más peligrosas de la tierra. Cuando no se mueve es completamente invisible. Cuando se mueve es sólo como una sombra. El espantajo vive por el mero placer de acercarse a sus víctimas y asustarlas con las palabras "Bogey Bogey Bogey."

⑦ BOGEY MAN

(*Pigmeus Spaventatium*)

Il Bogey Man è una delle creature più pericolose della terra. Quando non è in movimento è completamente invisibile. Quando si muove è solo un'ombra. Il Bogey Man vive solo per il piacere di avvicinarsi sinisciando alla vittima innocente e urlare le parole "Bogey Bogey Bogey"

⑦ SVARTSPÖKEN

(*Pygméus Skrämomsåromkolarum*)

Svartspöket är en av jordens farligaste varelser. Det är helt osynligt så länge det inte rör på sig. Även när det rör sig är det bara en smygande skugga. Svartspökets enda nöje här livet är att smyga sig på ovetande offer och skrika orden bogey bogey, bogey

⑦ BOGEY MAN

(*Pygmyus Scaremtadeathum*)

De Bogey Man is één van de gevaarlijkste aardse schepsels. Als hij niet beweegt is hij helemaal onzichtbaar. Als hij beweegt zie je alleen een schaduw die op z'n tenen loopt. De Bogey Man kikt erop om onwetende slachtoffers te besluipen en dan kalhard "Bogey Bogey Bogey" te roepen

⑦ MÖRKÖ

(*Pygmyus Scaremtadeathum*)

Mörkö on eräs vaarallisimmista maanolennoista. Jos se ei liiku, se on täysin näkymätön. Kun se liikkuu, se on vain hiiviskelevä varjo. Mörkö nauttii pahaa-aavistamattomien uhrien pelottelusta huutaen "Bogey Bogey Bogey"

⑧ NERDHERD

(Geekus Dorkus)

While humans are generally accepted as being the most insane and bothersome of all the Earth creatures, Nerdherds are a subspecies of humans which are even worse in these respects. Unlike other individual creatures, the Nerdherd is actually a collection of creatures which are bound together by a powerful force referred to by Funkotron scientist Dr. Funkerman as "the Geek Field" or the Extradimensional Insecurity Effect.

8

⑧ SPIESSBÜRGER-HORDE

(Wendehalsus Radfahrii)

Während Menschen im allgemeinen schon als besonders geisteskranke und gefährliche Spezies unter den Erdenbewohnern gelten, so sind die Spießbürgerhorden eine ganz besonders schlimme Untergattung. Anders als andere Lebensformen ist die Spiessburgerhorde eine Ansammlung von Kreaturen, die von einer starken Kraft zusammengehalten werden, welche vom Funkotron-Wissenschaftler Dr. Funkerman als "Spießerfeld" oder "Extradimensionaler Verunsicherungseffekt" bezeichnet wird.

⑧ NERDHERD

(Geekus Dorkus)

Tandis que les humains en général sont considérés pour être les plus insensés et ennuyeux des toutes les créatures, les Nerdherd font partie d'une sous-classe de la race des humains, encore pire à cet égard. A la différence d'autres individus, le Nerdherd est en fait un amas de créatures liées ensemble par une force toute puissante, qui, selon un scientifique de Funkotron, le Docteur Funkerman, est attribuée au champ d'action Geek ou à effet extradimensionnel d'insécurité.

⑧ INVIDIDUO

(Agrupandis Fecilitatis)

Mientras que los humanos están aceptados como los seres más locos y molestos de todas las criaturas de la tierra, los individuos inindividuales son una subespecie de humanos todavía peores en estos aspectos. A diferencia de otras criaturas individuales, son una colección de criaturas reunidas por una poderosa fuerza que los científicos de Funkotron denominan "Campo grupa o el "Efecto de inseguridad extradimensional"

⑧ NERDHERD

(*Pazzus Scema*)

Mentre gli umani sono generalmente riconosciuti per essere i più insani e noiosi di tutte le creature della terra, i Nerdherd sono una specie di sotto-umani e sono a questi addirittura peggiori. A differenza delle altre creature che sono individuali, i Nerdherd sono attualmente un insieme di creature tenute insieme da una forza potente che è da ritenere secondo lo scienziato di Funkotron, Dr Funkerman "Campo di pazzia" o "Effetto di Insicurezza Extradimensionale"

⑧ TÖNTGÄNGET

(*Lallarum Phâncus*)

Även om det är allmänt känt att människan är den galnaste och jobbigaste av alla jordlingar så står töntarna, en lägre stående mänsklig livsform, i en klass för sig. Till skillnad från andra enskilda varelser, är töntgänget i själva verket en grupp varelser, sammanhållna av en mäktig kraft som den funkotroniska vetenskapsmannen Dr Funkerman en gång kallat "det töntmagnetiska fältet" eller "den extraordinära osäkerhetseffekten"

⑧ KUDDE SUKKELS

(*Geekus Dorkia*)

Hoewel mensen algemeen bekend staan als de meest idiote en lastige schepsels van de Aarde, staat de Kudde Sukkels bekend als een soort mensen dat nog erger is in al deze opzichten. Er zijn vele individuele schepsels, maar de Kudde Sukkels is eigenlijk een verzameling schepsels die bijelkaar gehouden worden door een enorme kracht die door de Funkotron wetenschapper Dr Funkerman "het Geek Veld" of het "Extra-dimensionale Onveiligheids Effect" genoemd wordt

⑧ NERDHERD

(*Geekus Dorkia*)

Vaikka ihmisiä yleensä pidetään järjettömimpinä ja häiritsevimpinä kaikista maanolennoista, Nerdherdit ovat ihmisten alaisia ja vielä pahempia. Toisin kuin muut olennot, Nerdherd on oikeastaan olentojoukko, jotka on sidottu yhteen voimalla, jota Funkotron-tiedemies Dr Funkerman nimittää "Geek-kentäksi" tai "Ulkopuoliseksi turvattomuusefektiksi"

⑨ MOLE

(*Diggus Theifius Yawannakillum*)

One of the quickest moving of the Earth creatures, this little rodent will burrow right underneath you and steal some of your presents. Then it will leave you alone until you have left the area and come back, or until you pick up a new present

⑨ MAULWURF

(*Grabelochus Nonstoppus*)

Eine der sich am schnellsten bewegenden Erdenkreaturen. Dieses kleine Grabetier gräbt sich direkt unter Ihnen durch und klaut Ihre Geschenke. Dann verläßt er sie und kommt erst wieder, wenn Sie woanders sind oder ein neues Geschenk gefunden haben

⑨ LA TAUPE

(*Diggus Theifius Yawannakillum*)

Une des créatures humaines se déplaçant à vive allure, ce petit rongeur va fouiner juste sous vos pieds et vous voler quelques cadeaux. Ensuite, il vous laissera seul jusqu'à ce que vous quittiez cette zone et reveniez, surtout si vous avez ramassé un nouveau cadeau

⑨ TOPO

(*Escarbantis Continuatis*)

Son una de las criaturas más rápidas de la tierra. Este pequeño roedor corretea enterrado hasta debajo de tí y te robará algunos de tus regalos. Entonces, te dejará tranquilo hasta que salgas del lugar o hasta que consigas más regalos.

⑨ LA TALPA

(*Voglioammazarum Scavatricus Ladrus*)

Una delle creature piu veloci della terra, questo piccolo roditore si fa una tana giusto sotto di voi e vi ruba qualche regalo. Vi lascerà quindi solo fino a quando non lasciate un area, o non prendete un regalo nuovo.

⑨ MULLVADEN

(*Grävus Snattus Manskulleviljadödarum*)

Det här är en av de snabbaste varelserna på jorden och den lille gnagaren kommer att gräva sig in rakt under dig och stjäla en del av dina presenter. Efter det lämnar han dig ifred tills du har lämnat området eller plockar upp en ny present.

⑨ MOL

(*Diggus Theilius Yawannakillum*)

Dit is een aardelingetje dat zich ontzettend snel voortbeweegt. Dit kleine knaagdier zal recht onder je graven en een paar van je kado's stelen. Daarna zal het dier je met rust laten totdat je het gebied verlaat of tot je een nieuw kado opraapt.

⑨ MYYRÄ

(*Diggus Theilius Yawannakillum*)

Eräs nopeimmin liikkuvista maanolennoista. Tämä pieni jyrsijä saattaa ryömiä allesi ja varastaa lahjojasi. Sitten se jättää sinut rauhaan, kunnes poistut alueelta ja tulet takaisin, tai kunnes nostat uuden lahjan.

⑩ SANTA

(Ho Ho Horum)

Funkotron scientists generally believe this is the Earthling responsible for all of the presents lying around. Occasionally the odd traveller has reported running across Santa himself. He is usually spotted rummaging through his sack of presents.

According to these reports one may sneak up on Santa and grab a goody or two. Of course by taking presents from Santa one may wish to consider that one is depriving some poor needy child of a toy on Christmas morning. On the other hand, the phrase "tough luck, finders keepers" also comes to mind.

⑩ WEIHNACHTSMANN

(Ho Ho Horum)

Funkotron-Wissenschaftler glauben im allgemeinen, daß der Erdling für alle die herumliegenden Geschenke verantwortlich ist. Es gibt aber vereinzelte Berichte von Reisenden, die dem Weihnachtsmann begegnet sind. Meistens ist er dabei, in einem Sack mit Geschenken herumzuwühlen.

Laut diesen Berichten ist es möglich, sich heranzuschleichen und ein oder zwei Geschenke zu greifen. Natürlich beraubt man dadurch irgendwo ein armes Waisenkind seines einzigen Weihnachtsgeschenkes. Aber andererseits gilt ja auch das alte Sprichwort: "Kommt zuerst, mahlt zuerst."

⑩ SANTA

(Ho Ho Horum)

Les hommes de science de Funkotron croient en général que ce terrien répand des cadeaux un peu partout. Il est arrivé que le voyageur solitaire, à ses dires, rencontre Santa en personne. D'habitude on peut l'observer fouillant dans son sac rempli de cadeaux.

Selon ces récits, il peut être utile de le surveiller pour essayer de lui chaparder quelques biens. Bien sûr si vous dérobez à Santa quelques cadeaux vous prendrez peut-être en considération que, par ce geste, vous privez un pauvre enfant dans le besoin de son cadeau de Noël. Mais d'autre part, vous n'en penserez pas moins "Pas de chance, on n'est jamais si bien servi que par soi-même."

⑩ PAPANOEL

(Regalotis Dispersatum)

Los científicos de Funkotron creen que éste ser es el responable de todos los regalos esparcidos por todos los sitios. Algun visitante ha dicho haberse encontrado con él. Normalmente siempre va cargado con el saco de regalos.

Segun los informes es posible acercarse a él y apoderarse de uno o dos buenos regalos. Naturalmente al quitarle regalos, deberá recordarse que algun pobre niño se quedará sin ellos en la mañana de Navidad. Uno tambien se acuerda de aquello que dice "A caballo regalado no le mires el diente.

⑩ BABBO NATALE

(Ho Ho Hoium)

Gli scienziati di Funkotron credono generalmente che egli sia responsabile di tutti i regali che ci sono sparsi per la terra. Alcune volte dei viaggiatori si sono trovati a viaggiare vicino allo stesso Babbo Natale. Egli viene solitamente identificato per il suo sacco di regali.

A seconda di quest bollettini, uno può avvicinarsi di soppiatto a Babbo Natale e sgraffignare uno o due regali. Di certo, prendendo un regalo dal sacco di Babbo Natale uno può considerare la possibilità che sta privando un povero bambino bisognoso del regalo di Natale. D'altra parte, c'è anche la frase 'Non pensare, agisci'.

⑩ TOMTEN

(Ho Ho Hoium)

Det anses allmänt bland funkotroniska vetenskapsmän att denna jordling bär ansvaret för alla de kringspridda presenterna. Det händer då och då att någon enstaka resenär påstår sig ha träffat tomten i egen hög person. Han ses oftast letande igenom sin tomtesäck.

Enligt vissa källor är det möjligt att smyga sig på tomten och stjäla åt sig ett paket eller två. Om du lyckas sno åt dig någon present, kan det givetvis vara på sin plats att ägna en tanke åt det stackars barn vars julklapp inte kommer att finnas kvar i tomtesäcken när julafton kommer. Å andra sidan kan det ju hända att ordspråket "först till kvarn, får först mala" kan kännas passande.

⑩ DE KERSTMAN

(Ho Ho Hoium)

Funkotron wetenschappers geloven in het algemeen dat deze aardbewoner verantwoordelijk is voor de kado's die je overal aantreft. Slechts enkele reizigers zijn de Kerstman ooit zelf tegengekomen. Meestal is hij dan net bezig met het doorzoeken van zijn zak vol kadootjes.

Volgens deze berichten kun je de Kerstman bestuipen en twee of drie kado's meepikken. Je moet natuurlijk niet vergeten dat je, als je kado's van de Kerstman pikt, ervoor zorgt dat er een arm kindje op eerste kerstdag geen stuk speelgoed onder de kerstboom zal vinden. Maar aan de andere kant zou je ook kunnen zeggen: "Wie het eerst komt, wie het eerst maalt."

⑩ JOULUPUKKI

(Ho Ho Hoium)

Funkotron-tiedemiehet yleisesti uskovat että tämä maanolento on vastuussa kaikista ympäriltä olevista lahjoista. Joskus joku matkustaja on kertonut törmänneensä itse Joulupukkiin. Hänet normaalisti tavataan penkomasta lahjasäkkiänsä.

Raporttien mukaan Joulupukin luo voidaan hiipiä ja varastaa muutaman lahja. Tietysti lahjan varastaminen Joulupukilta tarkoittaa sitä että joku lapsiparka ei saakaan lahjaa jouluna. Toisaalta tulee mieleen lause "Huono tuuri löytäjä pilkkoon".

⑪ ANGRY BEES

(*Buzzius Stingium*)

Nobody knows exactly why these tiny Earthlings are so angry but it is generally a good idea to keep away from them. While all bees look the same, there are actually two types of bees: normal bees and deadly bees.

Normal bees are easier to get rid of due to memory lapses. Deadly bees, on the other hand, are much more single-minded.

⑪ BÖSE BIENEN

(*Summius Stechium*)

Niemand weiß genau, warum diese kleinen Erdenbewohner so böse sind. Aber man sollte sich grundsätzlich so weit wie möglich von ihnen entfernt halten. Während alle Bienen gleich aussehen, so kann man doch zwischen zwei Arten unterscheiden: normale Bienen und tödliche Bienen.

Normale Bienen kann man leichter loswerden, denn sie lassen sich ablenken. Tödliche Bienen dagegen sind viel entschlossener.

⑪ LES MECHANTES ABEILLES

(*Buzzius Stingium*)

Personne ne sait exactement pourquoi ces minuscules terriennes sont si méchantes. Aussi mieux vaut se tenir à l'écart. Bien que toutes les abeilles se ressemblent, on en distingue en fait deux sortes: Les abeilles ordinaires et les abeilles mortelles.

Il est plus facile de se débarrasser des abeilles ordinaires grâce à leur trous de mémoire. Les abeilles mortelles par contre sont bien plus résolues.

⑪ ABEJAS PELEONAS

(*Zumbidus Aguijonazus*)

Nadie sabe exactamente por qué estos seres están siempre enfadados, pero lo mejor es mantenerse a distancia de ellos. Todas las abejas parecen iguales pero en realidad hay dos tipos: las normales y las mortales.

Es fácil escapar de las abejas normales debido a los lapsos de memoria. Pero las abejas mortales son mucho más tozudas.

(IT) API INNERVOSITE

(*Zuzzuuius Pungigionum*)

Nessuno conosce il perché questi piccoli esseri della terra siano così arrabbiati, ma è solitamente meglio tenersene alla larga. Sebbene le api sembrino tutte uguali, ce ne sono attualmente di due tipi: api normali e mortali

Mentre è facile sbarazzarsi delle api normali che hanno una cattiva memoria, quelle mortali viceversa, sono più coriacee

(SV) ARGA BIN

(*Sumus Stingum*)

Ingen vet precis varför dessa jordlingar är så arga men det är oftast en god idé att hålla sig borta från dem. Även om alla bin ser olika ut så finns det faktiskt två olika sorter: vanliga bin och dödliga bin.

Vanliga bin är enklare att bli av med p.g.a. deras dåliga minne. Dödliga bin, å andra sidan, är mycket envisare.

(NL) WOEDENDE BIJEN

(*Buzzius Stingium*)

Niemand weet precies waarom deze kleine dingetjes zo kwaad zijn, maar je kunt er maar beter uit de buurt blijven. Hoewel alle bijen er hetzelfde uitzien, zijn er toch twee soorten: gewone bijen en dodelijke bijen

Gewone bijen kun je makkelijker kwijtraken door geheugenstoringen. Dodelijke bijen daarentegen zijn veel meer doelgericht

(FI) VIHAISET MEHILÄISET

(*Buzzius Stingum*)

Kukaan ei tiedä tarkalleen, miksi nämä pienenpienet maanotennot ovat niin vihaisia. Yleensä on hyvä pysyä poissa niiden lähettyviltä. Vaikka kaikki mehiläiset ovat ihan samannäköisiä, on niitä tosiasiassa kahta eri tyyppiä: normaalit mehiläiset ja kuolettavat mehiläiset

Normaalesta mehiläisestä on helppo päästä eroon muistikatkojen ansiosta. Kuolettavat mehiläiset sen sijaan ovat paljon ahdasmielisempiä

⑫ WIZARDS

(*Prestidigium Healum Ferabucklum*)

These Earthlings are perhaps the friendliest of all Earth creatures They can generally be found wandering slowly about, pondering weighty prestidigitative matters of great significance. Wizards will also perform healings for a buck To get healed, simply stop moving when next to the Wizard. Then say 'yup' when he asks you for a buck

One of the great mysteries that continues to baffle Funkotron Scientists centers around the source of the 'Hallelujah!" that is heard at the time of healing

⑫ ZAUBERER

(*Prestigium Healum Ferabucklum*)

Diese Geschöpfe sind wahrscheinlich die freundlichsten der Erdbewohner Sie wandern meistens langsam durch die Gegend und denken über Dinge von eminenter Bedeutung nach. Die Zauberer können auch für einen Dollar eine Heilung vornehmen Um geheilt zu werden bleiben Sie einfach neben einem Zauberer stehen. Wenn dieser einen Dollar will, sagen Sie "Yup"

Eines der großen Rätsel, das die Funkotron-Wissenschaftler weiterhin beschäftigt, ist das "Halleluja" das immer bei der Heilung ertönt

⑫ LES MAGICIENS

(*Prestidigium Healum Ferabucklum*)

Ces terriens sont peut-être les plus aimables êtres sur terre. On les trouve, en principe, se promenant ici et là, méditant des sujets de prestidigitation de toute première importance Les magiciens peuvent également effectuer des guérisons pour un sous. Pour être soigné, cessez simplement de vous déplacer lorsque vous approchez un magicien Dites ensuite "yup" s'il vous demande un sous.

Le grand mystère qui ne cesse de déconcerter les hommes de science de Funkotron tourne autour de l'origine du mot "Hallelujah" qu'il prononce lors de la guérison

⑫ MAGOS

(*Curantis Prestigiosus Adineratis*)

Estos terrestres son quizás los más amables de todos Se les encuentra generalmente pensando, ponderando cuestiones de prestigio de gran significado Los magos también curan por un dólar Para quedar curado, párate cerca del mago, y dile entonces "yup" cuando te pida un dólar

Uno de los grandes misterios que siguen sin explicación para los científicos de Funkotron es la fuente del sonido "¡Haleluya!" que se oye durante las curas

⑫ I MAGHI

(*Prestigium Guaritorum Ferabuckium*)

Questi abitanti della terra sono forse i più amichevoli di tutta la terra. Essi generalmente vagano per la strada, ponderando su questioni magiche di grande significato. maghi vi possono anche curare per un dollaro. Per venire curato, fermatevi vicino a un mago. Dite quindi "yup" quando vi chiede il dollaro.

Uno dei grandi misteri che ancora angustia gli scienziati di Funkotron è la fonte dell 'Alleluia che si sente quando c'è una guarigione.

⑫ TROLLKARLAR

(*Magikerium Läkasårförandollarium*)

De här jordlingarna är kanske de vänligaste av alla jordvarelser. De ses oftast vandra sakta omkring funderande över viktiga magiska problem. De kan även läka dina sår för en dollar. Stanna helt enkelt upp när du går förbi en trollkarl. för att hela. Svara sedan YUP när han ber dig om en dollar.

En av de största mysterierna som fortsätter att förbluffa Funkotroniska vetenskapsmän gäller varifrån ropet "Halleluja! kommer, som hörs varje gång en trollkarl gör sitt jobb.

⑫ TOVENAARS

(*Prestidigium Healum Ferabuckium*)

Deze Aardelingen zijn misschien de allervriendelijkste aardbewoners. Je kunt ze langzaam rondzwervend aantreffen, peinzend over gewichtige zaken. Tovenaars kunnen je ook genezen voor één dollar. Om genezen te worden, moet je gewoon stoppen met bewegen als je naast de Tovenaar staat. Zeg dan " yup" als hij je om een dollar vraagt.

Eén van de grootste mysteries die de Funkotron wetenschappers voortdurend verbijsteren hangt rond de bron van het "Halleluja!" dat je altijd kunt horen wanneer er iemand genezen wordt.

⑫ VELHOT

(*Prestidigium Healum Ferabuckium*)

Nämä maanolennot todennäköisesti ovat ystävällisimmät kaikista Maan olennoista. Ne vaeltelevat yleensä ympäriinsä miettien tärkeitä silmänkääntötemppuja. Velhot parantavat vaivoja dollarista. Jos haluat päästä vaivoistasi, pysähdy Velhon viereen. Yksinkertaista. Sano " yup" (Joo) kun hän pyytää rahaa.

Yksi suurista mysteereistä joka jatkuvasti askarruttaa Funkotron-tiede-miehiä on se mistä kuuluu "Halleluja!" parantumishetkellä.

⑬ MAILBOX MONSTER

(*Mailboxium Dontfrustium*)

Most Earthling humans are completely unaware of the danger they are in every time they mail a letter. This is due to the nefarious mailbox monster. It disguises itself as a mailbox and sits and waits for unsuspecting victims to walk up to it to mail a letter.

If one is patient, one can always tell a mailbox from a mailbox monster by waiting and watching it. Sooner or later, a monster will reveal itself by blinking its eyes. Other ways to identify a monster include making it dance, shooting it and, of course, walking straight up to it and hoping for the best.

⑬ BRIEFKASTEN-MONSTRUM

(*Traunichtum Demkastenum*)

Die meisten Menschen wissen garnicht, in welche Gefahr sie sich jedesmal begeben, wenn Sie einen Brief in so einen Kasten stecken. Das liegt an dem hinterlistigen Briefkastenmonstrum. Es tarnt sich als Briefkaten und wartet auf ahnungslose Opfer, die kommen und einen Brief einzuwerfen.

Wenn man genug Geduld hat, kann man immer einen Briefkasten von einem Briefkastenmonstrum unterscheiden, indem man wartet und es beobachtet. Früher oder später blinkt ein Monstrum nämlich manchmal. Andere Möglichkeiten, es zu identifizieren sind ein Tanz, erschießen, oder natürlich auch einfach darauf zuzugehen und das Beste zu hoffen.

⑬ MONSTRE BOÎTE POSTALE

(*Mailboxium Dontfrustium*)

La plupart des humains sont complètement inconscients du danger auquel ils sont exposés chaque fois qu'ils mettent une lettre à la poste. Celui-ci est dû au monstre boîte postale. Ce scélérat se déguise en boîte postale et attend les insouciantes victimes venant mettre une lettre à la poste.

Quiconque est patient peut toujours voir ce qui distingue une boîte postale d'un monstre boîte postale en attendant et observant. Tôt ou tard, le monstre révélera sa véritable identité en clignant des yeux. Une autre manière d'identifier un monstre est de le faire danser, en lui tirant dessus ou, bien sûr, aller directement dans sa direction en espérant le meilleur.

⑬ BUZÓN MONSTRUOSO

(*Notefiis Delbuzonis*)

La mayor parte de seres humanos terrestres no saben los peligros en que se meten cada vez que envían cartas por correo. La cuestión son los buzones monstruosos. Se las dan de buzón normal y esperan a sus víctimas que van a echar una carta.

Si eres paciente, siempre podrás distinguir un buzón normal de otro monstruoso porque a veces mueven los ojos. Otras formas de identificarlos es haciéndoles bailar, disparándoles, y naturalmente, poniéndose a su lado esperando que no pase nada.

13 LA CASSETTA DELLE LETTERE MOSTRO

(Cassettapostalum Noncrederium)

La maggior parte degli abitanti della terra sono completamente incoscienti del pericolo che corrono ogni volta che imbucano una lettera. Questo è dovuto alla terribile cassetta delle lettere mostro. Essa si fa passare per una cassetta delle lettere e si siede aspettando una vittima innocente per alzarsi su di essa per spedire una lettera.

Se uno ha pazienza può sempre riconoscere una cassetta delle lettere dalla cassetta delle lettere mostro. Prima o dopo, il mostro rivelerà la sua vera natura sbattendo gli occhi. Un altro modo per fare apparire il mostro è quello di farlo ballare, colpendolo e naturalmente dandosela a gambe sperando nel meglio.

13 BREVLÅDEMONSTER

(Breviådium Lömskum)

De flesta jordingar är helt omedvetna om den fara de utsätter sig för varje gång de postar ett brev i en brevlåda. Det beror på det nedriga brevlådemonstret. Det förvandlar sig till en vanlig brevlåda och väntar sedan på att något intet ont anande offer skall komma fram för att posta ett brev.

Med lite tålamod kan man alltid få veta huruvida en brevlåda är en vanlig brevlåda eller ett brevlådemonster genom att vänta och hålla ett öga på dem. Ett brevlådemonster avslöjar sig, förr eller senare, genom att blinka. Det finns andra sätt att känna igen ett brevlådemonster. Man kan t.ex. få det att dansa, skjuta på det eller helt enkelt gå fram till en brevlåda och hoppas på det bästa.

13 BRIEVENBUS MONSTER

(Mailboxium Donttrustium)

De meeste aardbewoners zijn zich er helemaal niet van bewust welk gevaar ze lopen iedere keer als ze een brief posten. Dit gevaar is afkomstig van het gemene brievenbus monster. Het vermomt zichzelf als een brievenbus en blijft zitten wachten tot er inetevermoedende slachtoffers langskomen om een brief te posten.

Als iemand geduldig is, kan hij een brievenbus monster altijd onderscheiden van een brievenbus door te wachten en hem te bekijken. Vroeger of later zal het monster zichzelf verraden doordat hij met zijn ogen knippert. Andere manieren om een monster te herkennen zijn bijvoorbeeld hem laten dansen, op hem schieten of er gewoon naartoe lopen en hopen dat het goed afloopt.

13 POSTILAATIKON MÖRKÖ

(Mailboxium Donttrustium)

Jsemmat Maan ihmiset eivät osaa aavistaakaan, missä vaarassa he ovat postittaessaan kirjeitä. Tämä johtuu rikollisesta Postilaatikkomörköstä. Se naamioituu postilaatikoksi ja iskuen odottaa pahaa-aavistamattomia kirjeen lähettäjiä.

Jos olet kärsivällinen, voit nähdä onko postilaatikko oikea odottamalla ja katselemalla sitä. Ennemmin tai myöhemmin Mörkö paljastaa itsensä räpyttämällä silmiä. Muita Mörön tunnistamiskeinoja on saada se tanssimaan, ampua se ja tietysti kävelemällä suoraan sen luokse ja toivomalla parasta.

⑭ LIL DEVIL

(*Devilus Pokium*)

This Earth creature has been named the Lil Devi Some scholars believe it is due to the fact that it is small and red, and has horns, a tail, and a pitchfork. Others believe it is only a colloquial reference — referring to the fact that this creature s particularly mischievous and annoying.

⑭ KLEINER TEUFEL

(*Devilus Pokium*)

Dieses Geschöpf heißt kleiner Teufel Manche Wissenschaftler glauben der Name käme daher, daß er klein und rot und mit Hörnern einem Schwanz und einem Dreispitz ausgestattet ist Andere glauben, es sei nur eine Redewendung — die sich darauf bezieht daß er ziemlich auf Böses aus und recht lästig ist

⑭ LE DEMON LILLIPUT

(*Devilus Pokium*)

Cette créature terrestre a reçu le nom de Démon Lilliput Certains érudits croient que c'est parce qu il est petit et rouge et portent des cornes, un queue et une fourche. D'autres pensent plutôt qu'il s agit d'une appellation familière et s'en réfèrent au fait qu'il s'agit d'une créature particulièrement malfaisante et ennuyeuse.

⑭ DIABLO

(*Diabulus Currentis*)

Esta criatura terrestre es bastante particular Es pequeña y roja, con cuernos y cola, y va armado de una horca. Es una criatura muy molesta y que le cuesta mucho darse por vencida. Suele engañar a la gente.

⑭ IL DIAVOLO

(*Diavolus Noiosum*)

Questa creatura della terra è stata soprannominata il diavolo. Alcuni scolari pensano che questo sia dovuto al fatto che è piccolo e rosso e ha corni, coda e un forcone. Altre persone pensano che questo sia solo un modo di dire—riferito al fatto che questa creatura è particolarmente meschina e noiosa.

⑭ SMÅDJÄVLAR

(*Djävulusium Stickus*)

Denna jordvarelse kallas ibland en liten djävel. Vissa forskare tror att det beror på de är små och röda, har horn och svans och en treudd. Andra tror att det bara är ett öknamn de fått beroende på att de särskilt otrevliga och besvärande.

⑭ KLEINE DUIVEL

(*Devilus Pokium*)

Dit Aardse wezen draagt de naam Kleine Duivel. Sommige geleerden geloven dat hij deze naam te danken heeft aan het feit dat hij klein en rood is en horentjes, een staart en een hooivork heeft. Anderen geloven dat het slechts een alledaagse term is — aangezien dit schepsel erg slecht en hinderlijk is.

⑭ PIKKUPIRU

(*Devilus Pokium*)

Tämä maanoleno on nimetty Pikkupiruksi. Jotkut tiedemiehet uskovat että nimi johtuu siitä, että olento on pieni ja punainen, sillä on sarvet, häntä ja hanko kädessä. Toiset taas uskovat että nimitys on puhtaasti tuttavallinen — viitaten siihen että tämä olento on erityisen ilkikurinen ja häiritsevä.

⑮ SHARK

(Fishius Notsonıceum)

What can one say about the shark? Big Teeth. That is what one can say about the shark. The most effective defense against this water creature is to stay out of the water. When this is unavoidable, the other best defense is to swim like crazy.

⑮ HAI

(Fischius Nichtsonettum)

Was kann man über den Hai sagen? Große Zähne. Das kann man über den Hai sagen. Die beste Verteidigung gegen diesen Wasserbewohner ist, sich vom Wasser fernzuhalten. Wenn sich das nicht machen läßt, dann ist die nächstbeste Verteidigung, zu schwimmen wie wahnsinnig.

⑮ LE REQUIN

(Fishius Notsonıceum)

Que pensez-vous quand vous entendez le mot requin? Grandes dents. C'est tout ce que l'on peut dire à son sujet. La manière de se défendre le plus efficacement possible contre cette créature vivant dans le milieu aquatique, c'est de rester à écart de celui-ci. Dans le cas contraire, nagez comme un fou, pour lui échapper.

⑮ TIBURÓN

(Pescatis Feotis)

¿Qué podríamos decir de los tiburones? Tiene buenos dientes. Eso es lo que se puede decir de un tiburón. La mejor defensa contra estas criaturas es saliendo del agua. Cuando es inevitable, la defensa que queda es nadar como un loco.

⑮ LO SQUALO

(*Pescius Nonpiccimum*)

Cosa può dire uno sullo squalo? Grandi denti. Questo è quello che si può dire uno sullo squalo. La difesa migliore contro questa creatura dell'acqua è restare fuori dall'acqua. Quando è inevitabile, l'altra difesa è quella di nuotare come un pazzo.

⑮ HAJAR

(*Fiskius Intesåmysigum*)

Vad finns det att säga om hajar? Stora tänder. Det är väl det mesta man kan säga om hajar. Det mest effektiva motmedlet mot dessa vattenvarelser är att hålla sig borta ifrån vattnet. Om det inte kan undvikas är det bästa sättet att simma för livet.

⑮ HAAI

(*Fishius Notsoniceum*)

Wat kun je vertellen over een haai? Grote Tanden ! Dat kun je vertellen over een haai. Het meest effectieve verdedigingsmiddel tegen de haai is gewoon zorgen dat je uit het water blijft. Als dit onvermijdelijk is, kun je maar beter zo snel mogelijk zwemmen.

⑮ HAI

(*Fishius Notsoniceum*)

Mitä voidaan sanoa haista? Isot hampaat. Sellaista sanotaan haista. Tehokkain puolustus tätä pientoa vastaan on pysyä poissa vedestä. Jos tätä ei voida välttää, toinen hyvä tapa on juoda hullun lailla.

⑯ TORNADO

(Spinnus Makemsickum)

Technically speaking, the Tornado is not so much a creature as it is a Phenomenon. In spite of this, many visitors to planet Earth have claimed that Tornadoes seem to be intelligent, and actually chase visitors in an attempt to sweep them up.

While Funkotron scientists are skeptical, we feel it is safest to issue a warning nonetheless. Reports indicate that it is possible to avoid being caught by the tornadoes by swerving out of the way at the last minute.

⑯ TORNADO

(Wirbelnius Bisduschwindligwirstum)

Technisch gesprochen ist der Tornado weniger ein Lebewesen als vielmehr Phänomen. Trotzdem bestehen Erdenbesucher darauf, daß Tornados intelligent sind und häufig sogar Besucher jagen, um sie aufzuwirbeln.

Funkotron-Wissenschaftler sind zwar skeptisch, aber wir glauben doch, eine Warnung ist angebracht. Erfahrungen deuten darauf hin, daß man einem Tornado ausweichen kann, indem man in der letzten Sekunde zur Seite springt.

⑯ TORNADE

(Spinnus Makemsickum)

Techniquement parlant, la tornade est moins une créature qu'un phénomène. En dépit de cela, maints visiteurs de la planète Terre ont prétendu que les tornades semblaient posséder une certaine intelligence qui les faisaient poursuivre pour essayer de les prendre dans leur traînée.

Alors que les scientifiques de Funkotron se montrent plutôt sceptiques, nous pensons toutefois qu'il est plus sûr d'émettre un avertissement à ce sujet. Des récits racontent par ailleurs, qu'il est possible d'éviter d être pris par les tornades en sautant sur le côté au dernier moment.

⑯ TORNADO

(Rotatis Mareantis)

Técnicamente hablando, el tornado no es en realidad una criatura, sino un fenómeno. A pesar de ello, muchos visitantes del planeta Tierra han dicho que los Tornados parecen ser inteligentes y que en realidad persiguen a los visitantes, intentando barrerlos.

Mientras que los científicos de Funkotron muestran escepticismo, creemos que lo más seguro es dar una advertencia. Los informes indican que es posible evitarlos saliendo de su camino en la última instancia.

⑯ TROMBA D'ARIA

(*Girandum Misentomalus*)

Parlando tecnicamente, la tromba d aria non è tanto una creatura, ma un fenomeno. Nonostante questo molti visitatori della terra hanno dichiarato che le trombe d'aria sembrano essere intelligenti. e cercano di prendere i visitatori per portarli in alto.

Mentre gli scienziati d Funkotron sono scettici, noi siamo convinti che sia più sicuro mantenere una certa precauzione Bollettini, riportano che è possibile sfuggire alla presa dei tornadi facendo uno scatto all ultimo minuto.

⑯ TORNADO

(*Virvius Fåromsjukasåromspyrium*)

Tekniskt sett är tornadon nte så mycket en varelse som ett naturfenomen Trots detta finns det vissa av dem som besökt jorden som hävdar att tornados verkar vara ntelligenta och faktiskt jagar människor för att kunna suga upp dem

Även om funkotroniska vetenskapsmän ställer sig skeptiska til detta känns det trots allt säkrast att utfärda en varning. Det finns uppgifter om att det går att undvika att fastna en tornado genom att hoppa undan från dem i sista sekunden

⑯ TORNADO

(*Spinnus Makemsickium*)

Technisch gezien is de Tornado eerder een verschijnsel dan een schepsel. Ondanks dit beweren vele bezoekers van de Aarde dat Tornado's ntelligent overkomen en dat ze bezoekers najagen om ze op te jutten.

Hoewel Funkotron wetenschappers er noga. sceptisch over zijn, leek het ons veiliger om toch maar een waarschuwing te geven. Uit ervaringen blijkt dat het mogelijk is om te voorkomen dat je gevangen wordt genomen door tornado s door in de allerlaatste minuut uit de weg te gaan

⑯ PYÖRREMYRSKY

(*Spinnus Makemsickium*)

Teknisesti puhuen Pyörremyrsky ei ole minkään olento kuin se on imiö. Tästä huolimatta monet planeetta Maan vierailijat ovat väittäneet, että Pyörremyrskyt ovat älykkäitä ja että ne itseasiassa ajavat vierailijoita takaa ajaakseen ne pois.

Vaikka Funkotron-tiedemiehet epäilevät asiaa, meidän mielestämme on turvallisinta antaa varoitus etukäteen. Tietojen mukaan on mahdollista välttää joutumasta pyörremyrskyn kouriin poikkeamalla heitä viime hetkellä.

⑰ FAT MAN & MOWER

(*Americanus Suberbium*)

Look out for this Earthling. One of the most dangerous of all earthlings. It is believed to be representative of the majority of male humans living in a region called "Middle America"

This creature spends large amounts of time walking back and forth in front of its place of dwelling, pushing a loud destructive machine known as a lawn mower. It is believed that this territorial behavior is an attempt by the males of this species to intimidate other males. As a sign of dominance, many of these males sport impressive stomachs. These are thought to attract females of the species.

⑰ FETTER MANN MIT RASENMÄHER

(*Germanicum Vorstadtium*)

Passen Sie bloß auf diesen Erdling auf. Er ist eine der gefährlichsten Lebensformen, die Sie finden. Man glaubt, er ist repräsentativ für die meisten der männlichen Exemplare der Gattung Mensch, die in Gebieten mit dem Namen "deutsche Vorstadt" anzutreffen sind.

Diese Kreatur verbringt einen großen Teil ihrer Zeit damit, vor ihrer Behausung hin- und herzugehen und dabei eine destruktive Maschine mit dem Namen Rasenmäher vor sich herzuschieben. Man glaubt, daß dieses Verhalten einen Versuch der männlichen Exemplare darstellt, ihr Territorium vor Rivalen abzugrenzen. Als Zeichen ihrer Dominanz fressen sich viele dieser männlichen Exemplare dicke Bäuche an. Die Bäuche sollen die Aufmerksamkeit der weiblichen Exemplare der Gattung wecken.

⑰ L'HOMME VENTRU ET SA TONDEUSE

(*Americanus Suberbium*)

Essayez de trouver ce temen. L'un des plus dangereux d'entre eux. Il est, dit-on, le type même de la majorité des mâles humains vivants dans une région appelée "Amérique du centre".

Cette créature passe la plus grande partie de son temps en marche avant et arrière, devant sa résidence, poussant une machine bruyante et destructrice, appelée tondeuse à gazon. On croit généralement que cette attitude de prise de possession d'un territoire n'est autre qu'une tentative des mâles de cette espèce d'en imposer aux mâles de toutes autres espèces. Un grand nombre de ceux-ci portent, en signe de dominance, un impressionnant estomac. Il paraît que cela attirent les femelles de la même espèce.

⑰ GORDO Y CORTACÉSPED

(*Americanus Suberbium*)

Cuidado con este ser terrestre. Es uno de los más peligrosos de todos los seres de la tierra, y se cree ser el representante de la mayor parte de humanos machos que viven en una región llamada "América".

Esta critura se pasa el tiempo yendo y viniendo delante de su casa empujando una máquina destructora conocida como cortadora de césped. Se cree que este comportamiento territorial es un intento de los machos de esta especie de intimidar a otros machos. Como signo de dominación, muchos de estos machos tienen unas barrigas impresionantes. Se cree que atraen a las hembras de la especie.

⑰ L'UOMO GRASSO E LA FALCIATRICE

(*Americanus Suberbium*)

Guardatevi bene da questo abitante della terra. È uno dei più pericolosi esseri si crede che sia uno dei rappresentanti della maggioranza degli umani maschi viventi nella regione chiamata "Centro America"

Questa creatura passa gran parte del tempo camminando avanti e indietro del suo posto da combattimento, premendo su una macchina distruttiva e rumorosa conosciuta come falciatrice Si crede che questa sia una credenza che ha lo scopo di impaurire gli altri maschi Come segno di grandezza, molti di questi maschi ostentano degli stomaci impressionanti. Si pensa che questo venga usato per attrarre le femmine della stessa specie

⑰ FET MAN & GRÄSKLIPPARE

(*Svenssonius Iförortium*)

Se upp för denna jordling. Ansedd som en av de farligaste av alla jordlingar och en representant för majoriteten av de manliga individer av människosläktet boende i det som kallas "mellan-amerika

Denna varelse ägnar den största delen av sin tid till att gå fram och tillbaka framför sin boning skjutande framför sig en bullrig, destruktiv maskin kallad gräsklippare Det anses att detta revirbeteende är ett försök av de manliga individerna av denna art att avskräcka andra män. Många av dessa varelser stoltserar med imponerande bimagar som ett tecken på sin överlägsenhet Magarna anses kunna locka till sig kvinnliga individer av samma art

⑰ DIKKE MAN & MAAIER

(*Americanus Suberbium*)

Pas op voor deze Aardbewoner De meerderheid van de mannelijke mensen die wonen in het gebied dat Midden-Amerika genoemd wordt. wordt beschouwd als zeer gevaarlijk.

Dit schepsel brengt enorm veel tijd door met heen en weer lopen voor zijn woonhuis, terwijl hij een lawaaiige vernietigende machine voortduwt die bekend staat onder de naam grasmaaier Men denkt dat dit gedrag een poging van de mannelijes is om de vrouwtjes onder de indruk te brengen. Als een teken van dominantie, hebben vele van deze mannen een enorme buik Onze geleerden denken dat ze hiermee vrouwtjes willen lokken

⑰ LIHAVA MIES JA NURMENLEIKKURI

(*Americanus Suberbium*)

Varo tätä maanolentoa Se on yksi kaikkein vaarallisimpia San uskotaan edustavan miespuolisten ihmisten enemmistöä alueella jota kutsutaan Keski-Amerikaksi'

Tämä olento kävelee pitkiä aikoja edestakaisin asuntonsa edustalla työntäen äänekästä tuhokonetta nimeltä nurmenleikkur Uskotaan, että tämä on yritys peloittaa muita saman ajan miehiä. Merkkinä voimastaan monilla näistä miehistä on valkoutavan suuret mahat Näiden arvellaan viehättävän naispuolista väestöä.

⑱ OPERA SINGER

(Fatus Singus Irritatus)

The Opera Singer is actually a helpful Earthling, even though her help is largely unintentional. In her never-ending desire to find herself an audience she will follow you around and sing for three bucks.

WARNING! After paying her, quickly cover your ears. It has yet to be determined how much eardrum damage could be caused by listening, but her singing is clearly powerful enough to pop all other Earthlings in the immediate area. This can be quite useful when surrounded by numerous hostile natives. If one happens to be wealthy, this singer can actually follow along for awhile and act as a body guard.

⑱ OPERNSÄNGERIN

(Fatus Singus Irritatus)

Die Opernsängerin ist eigentlich eher ein nütz liches Geschöpf obwohl die H ilfe nicht beabsichtigt ist. In ihrem endlosen Bemuhen, ein Publikum zu finden, folgt sie Ihnen und singt jederzeit für drei Dollar.

WARNUNG! Nachdem Sie zahlen, mussen Sie schnellstens Ihre Ohren zudecken. Man weiß noch nicht genau, wie starke Trommelfellschäden durch Zuhören verursacht werden, aber der Lärm ist auf jeden Fall ausreichend, um andere Erdlinge in der näheren Umgebung zum Platzen zu bringen. Das kann ziemlich nutzlich sein, wenn Sie von zahlreichen feindlich gesinnten Einwohnern umringt sind. Wenn Sie genug Geld haben, dann können Sie es sich leisten, die Opernsängerin gewissermaßen als Leibwächter immer in der Nähe zu halten.

⑱ CHANTEUR D'OPERA

(Fatus Singus Irritatus)

Le chanteur d opéra est en fait un être plutôt utile, bien que de manière involontaire. Dans son désir inépuisable de trouver une audience, il vous poursuit sans cesse et chante pour quelques sous seulement.

AVERTISSEMENT! Après l'avoir payé, bouchez-vous immédiatement les oreilles. On n'a pas encore pu déterminer exactement combien de tympans avaient été endommagés par le chant de celui-là, mais il est assez puissant pour faire exploser tout terrien se trouvant dans sa zone d'écoute immédiate. Cela peut être utile si l'on se trouve entouré de nombreux indigènes aux intentions hostiles. La personne assez fortunée peut ainsi être poursuivie un certain temps par ce qu'on pourrait prendre pour un garde du corps.

⑱ CANTANTE DE ÓPERA

(Sonitus Irritantis)

La cantante de ópera es en realidad un ser que presta ayuda, aunque su ayuda es casi siempre involuntaria. En su incesante deseo de encontrar una audiencia, te seguirá y te cantará por tres dólares.

¡ADVERTENCIA! Después de haberle pagado, tápate rápidamente los oidos. Todavía está por determinarse el grado de daños que pueden causar en los oidos al escucharla, pero su canto es lo suficientemente potente como para hacer huir a todos los seres de la zona. Esto puede ser muy útil cuando se está rodeado de nativos hostiles. Si tienes mucho dinero, la cantante te puede seguir bastante rato y actuar así de guardaespaldas.

⑱ CANTANTE D'OPERA

(*Grassus Cantantus Irritatus*)

La cantante d'opera è una abitante della terra che può essere d'aiuto anche se questo è non intenzionale. Nel suo desiderio senza fine di trovare un pubblico che la ascolti, ella vi segue e canta per tre dollari.

ATTENZIONE! Dopo averla pagata copritevi subito le orecchie. Non è stato ancora determinato il danno che il suo canto può provocare al tamburo, ma è sufficiente per fare saltare tutti gli altri abitanti della terra che si trovano nelle vicinanze. Questo può essere utile quando si è circondati da umani ostili. Se siete ricchi, la cantante può seguirvi per un pò e farvi da guardia del corpo.

⑱ OPERASÅNGERSKA

(*Fettus Sångus Irritatus*)

Operasångerskan kan faktiskt vara till hjälp även om hennes hjälp oftast är oavsiktlig. Hennes outröttliga försök att hitta en publik får henne att följa dig vart du än går och sjunga för tre dollar.

VARNING! Håll för öronen så fort du har betalat henne. Det är fortfarande osäkert hur pass allvarliga skador man kan få på trumhinnorna genom att lyssna till henne, men hennes sång är uppenbarligen tillräckligt stark för att få alla andra jordlingar i närheten att spricka. Detta kan vara väldigt användbart när du är omringad av fientliga jordlingar. Om man råkar vara rik kan man få den här sångerskan att följa med en som livvakt ett tag.

⑱ OPERA ZANGERES

(*Fettus Singus Irritatus*)

De Opera Zangeres is eigenlijk zeer behulpzaam, alleen heb je niet zoveel aan haar hulp. In haar onendige verlangen om mensen om zich heen te hebben die naar haar gekweel luisteren zal ze je altijd volgen en voor drie dollars voor je zingen.

WAARSCHUWING! Nadat je haar betaald hebt, moet je gauw je oren bedekken. Als je luistert naar haar gezang kan er heel wat schade aangebracht worden aan je gehoor, maar haar gezang is dan ook krachtig genoeg om alle andere Aardelingen in de nabije omgeving om te brengen. Dit kan dus heel nuttig zijn als je door vele vijandige wezens omringd bent. Als je erg rijk bent, kan de zangeres je een tijdje volgen en als een body guard fungeren.

⑱ OOPPERALAULAJA

(*Fettus Singus Irritatus*)

Oopperalaulaja on oikeastaan avuliias maanolento, vaikkakaan hän ei useimmiten ollenkaan ajattele auttaa. Loppumattomassa halussaan löytää lauluilleen yleisöä hän seuraa sinua ja laulaa kolmella dollarilla.

VAROITUS! Kun olet maksanut hänelle, sulje heti korvasi. Ei ole vielä varmaa tietoa kuinka paljon korvarummut vahingoittuvat laulun kuuntelusta, mutta hänen äänensä on tarpeeksi kova kaatamaan kaikki muut maanolennot sillä alueella. Tämä voi olla hyödyllistä silloin kun olet vihamielisten alkuasukkaiden ympäröimänä. Jos satut olemaan rikas, tämä lauluja seuraa sinua kotvan aikaa ja toimi henkivartijanasi.

⑲ CHICKENS WITH MORTARS

(*Cluckus Artillarus*)

These Earthlings are only slightly less intelligent than the Humans of planet Earth and unfortunately they are equally as aggressive. These roving bands of poultry wander the countryside looking for opportunities to fire their tomato-launching mortars. Whenever they do this they become very excited, and cluck uncontrollably.

⑲ HÜHNER MIT MÖRSERN

(*Kakelius Artillarus*)

Diese Erdlinge sind nur geringfügig weniger intelligent als die Menschen auf dem Planeten Erde, und leider sind sie genauso aggressiv. Diese wandernden Bänder von Federvieh suchen Gelegenheiten, ihre tomatenschießenden Mörser abzufeuern. Wenn sie das tun, dann werden sie ganz aufgeregt und kakeln völlig unbeherrscht.

⑲ POULETS A MORTIER

(*Clukus Artillarus*)

Ces terriens ne sont que très peu moins intelligents que les humains de la planète Terre mais, malheureusement, d'une égale agressivité. Ces bandes vagabondes de volaille se promenent dans la campagne, recherchant l'occasion de se servir de leurs mortiers lance-tomates. Quand elles le peuvent, elles entrent dans un état fébrile d'excitation et gloussent de manière incontrôlée.

⑲ GALLINAS CON MORTEROS

(*Pollitus Armatus*)

Estos seres terrestres son sólo un poco menos inteligentes que los humanos del planeta Tierra y desafortunadamente muestran la misma agresividad. Estos regimientos de gallinas andan por el campo buscando la oportunidad de disparar sus morteros de tomates. Cuando lo hacen, se excitan mucho y cantan sin ningún control.

⑲ POLLI CON I MORTARETTI

(Pollos Artillerus)

Queste esseri umani sono solo un po meno intelligenti degli esseri umani, ma purtroppo hanno lo stesso grado di aggressività. Queste bande di polli girano per la campagna aspettando l'opportunità di usare i loro mortaretti anche-pomodori. Quando sono in azione, cominciano a chiocciare senza ritegno

⑲ KYCKLINGAR MED ELDRÖR

(Kycklus Artillerius)

De här jordlingarna är bara en smula mindre intelligenta än jordens människor men otuligt nog lika aggresiva. Dessa kringflackände fjäderfän strövar runt på landsbygden och väntar på första, bästa tillfälle att avfyra sina tomatleddade eldrör. När de får en chans att göra det blir de alldeles lill sig och kacklar okontrollerat.

⑲ KIPPEN MET MORTIEREN

(Cluckus Artillarus)

Deze Aardelingen hebben bijna net zoveel intelligentie als de Mensen van de planeet Aarde en helaas zijn ze net zo agressief. Deze zwervende kippen dwalen over het platteland en zoeken naar mogelijke doelen om hun tomaten op af te schieten. Als ze hiermee bezig zijn zijn ze erg opgewonden en ze kakelen onbeheersbaar

⑲ MÖRSSÄREITÄ HEITTÄVÄT TIPUSET

(Cluckus Artillarus)

Nämä maanolennot ovat vain vähän tyhmempiä kuin planeetta Maan ihmiset, ja valitettavasti ihan yhtä aggressiivisia. Nämä vaeltavat tipuraumat kuljeskelevat maaseudulla etsien tilaisuutta ampua tomaattimörssäreillään. Kun ne pääsevät toimiin, ne kiihtyvät kovin ja kaakattavat hillittömästi.

⑳ PHANTOM ICE CREAM TRUCK

(Driverus Insanicus Ghosbum)

Quite possibly the most feared of all Earthlings. Many unsuspecting victims have been lured out of the safety of their homes by the sweet tinkling sound of music, only to see a ghostly Ice Cream truck bearing down on them from out of the mist.

No one really knows the story behind this Spectre of Frozen Confections, but it is assumed to be a tragic and awe-inspiring one.

⑳ PHANTOM-EISWAGEN

(Berserkerius Amsteuerus)

Möglicherweise die am meisten gefurchtete irdische Lebensform. Schon viele ahnungslose Opfer wurden durch den verlockenden Klang von Musik aus ihrem Versteck gelockt, um dann von dem plötzlich erscheinenden Eiswagen umgelegt zu werden.

Niemand kennt den genauen Hintergrund dieses gefrorenen Schreckens, aber man glaubt daß er tragisch und beeindruckend sein muß.

⑳ CAMION DE CREME GLACEE FANTOME

(Driverus Insanicus Ghostium)

Il n'est pas impossible que ce soit le plus craint de tous les terriens. De nombreuses victimes insouciantes ont été attirées hors de leur tranquille demeure par la musique retentissant doucement, seulement pour voir un camion de crème glacée fantôme sortant du brouillard et se dirigeant vers eux.

Personne ne connaît vraiment l'histoire se cachant derrière ce spectre de confections glacées, mais on prétend qu'elle est tragique et inspire la terreur.

⑳ CAMIÓN DE HELADOS FANTASMA

(Conductoris Localis Fantasmalis)

Posiblemente son los seres más temibles de la Tierra. Muchas víctimas han perdido la seguridad de sus hogares por el dulzón sonido de su música sólo para ver un camión de helados fantasma que aparece entre la brisa.

Nadie sabe en realidad la historia que se esconde tras este espectro de productos helados pero se cree que es trágica y terrible.

⑳ FURGONE DEL GELATO FANTASMA

(*Guidatorus Insanus Fantasmum*)

È possibilmente uno degli abitanti della terra più paurosi. Tante vittime innocenti sono state trascinate fuori dalle loro case sicure dal dolce suono della musica, solo per vedere il furgoncino dei gelati schiacciarli venendo fuori all'improvviso da della foschia.

Nessuno conosce la storia che si cela dietro a questo spettro delle confezioni congelate, ma si pensa che sia tragica e paurosa.

⑳ SPÖKGLASSBILEN

(*Intetokigareus Chaufförum*)

Troligen den mest fruktade av jordlingarna. Många oskyldiga offer har lurats ut ur sina trygga hem av det lockande ljudet av klingande musik, bara för att se en spökaktig glassbil komma emot dem ur dimman.

Ingen känner till bakgrunden till denna glassbilsvålnad, men man antar att det är en tragisk och skrämmande historia.

⑳ SPOOK IJSWAGEN

(*Driverus Insanicus Ghostium*)

Waarschijnlijk is dit de meest gevreesde Aardbewoner. Vele nietsvermoedende slachtoffers zijn uit hun veilige huizen gelokt door het mooie, lieve geluid van muziek, alleen maar om een spookachtige ijswagen te zien die op hen afkomt vanuit de mist.

Niemand weet wat hier precies achter zit, maar men veronderstelt dat een tragische geschiedenis is.

⑳ AAVEMAINEN JÄÄTELÖAUTO

(*Driverus Insanicus Ghostium*)

Mahdollisesti pelätyin kaikista maanolennoista. Monet uhrit, pahaa aavistamatta, on houkuteltu kotiensa turvasta ihastuttavalla musiikilla joutuakseen vain sumusta tulevan aavemaisen jäätelöauton yllätyksiksi.

Kukaan ei todellakaan tiedä tarinaa tästä Jäätelöaaveesta, mutta todennäköisesti se on hyvin traaginen ja pelottava tarina.

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System.

For Proper Usage

1. Do not immerse in water!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or distigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

* Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive/Genesis-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

1. Vor Nässe schützen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
6. Vor Hitze schützen!
7. Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.

* Vergessen Sie nicht, bei längerm Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas mouiller!
2. Ne pas plier!
3. Ne pas soumettre à des chocs violents!
4. Ne pas exposer au soleil!
5. Ne pas abîmer!
6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
7. Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

* N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis System.

Para un mejor uso

1. ¡No mojarlo!
2. ¡No doblarlo!
3. ¡No darle golpes violentos!
4. ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
5. ¡No dañarlo ni rayarlo!
6. ¡No exponerlo a altas temperaturas!
7. ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté humedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

* Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega Mega Drive/Genesis.

Per un uso appropriato

1. Non bagnarla!
2. Non piegarla!
3. Evitare i colpi violenti!
4. Non esporla alla luce diretta del sole!
5. Non danneggiarla o colpirla!
6. Non lasciarla vicino a fonti di calore!
7. Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega Mega Drive/Genesis System.

Korrekt kassettskötsel

1. Aktas för fukt och vatten!
2. Får ej vikas!
3. Får ej utsättas för stötar!
4. Utsätt dem ej för starkt solljus!
5. Öppna dem ej eller skada dem!
6. Förvaras ej nära värmekälla!
7. Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvållvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System

Voor juist gebruik

1. Maak hem niet nat!
2. Buig hem niet!
3. Stoot er niet hard tegenaan!
4. Stel hem niet bloot aan het directe zonlicht!
5. Beschadig of verbuig hem niet!
6. Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
7. Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT helen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

1. Älä kosturta veteen!
2. Älä taivuta!
3. Älä iske kasettia kovalla voimalla!
4. Älä aseta alttiksi suoralle auringon paisteelle!
5. Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
6. Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen lähelayyteen!
7. Älä aseta alttiksi tinnerille, bensiinille, ym.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
- Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta siitä, että pidät taukoja pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä loistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.

④ ⑤ ⑥ ⑦

672-0575-50
©ToeJam&Earl Productions,Inc.
©SEGA